ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 56 ΜΑΡΤΙΟΣ 1995 ΔΡΧ. 900

ΔΩΡΟ ΔΙΣΚΕΤΤΑ 3.5"

HELL
HERETIC
THEME PARK
NASCAR RACING
TRANSPORT TYCOON

# USER

**ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134**
**ΤΗΛ. 5144 943**

**ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ**
ΒΑΣΙΛΗΣ ΣΑΜΙΟΣ

**ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

**ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**
ΘΟΔΩΡΗΣ ΛΑΙΝΑΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ
ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΣΤΑΜΟΥ
ΛΕΩΝΙΔΑΣ ΚΑΠΑΡΟΓΛΟΥ

**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ- ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

**ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ

**ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - DTP**
ΕΛΕΝΗ ΤΣΙΡΩΝΗ
ΒΟΥΛΑ ΧΑΛΑΡΗ

**MARKETING - ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**
ΚΩΣΤΑΣ ΜΠΟΥΚΗΣ

**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ**
ΝΤΟΡΑ ΤΖΟΥΒΑΡΑ

**ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**
ΕΦΗ ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ**
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

**ΜΟΝΤΑΖ:**
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ**
ΚΑΡΑΛΗΣ
INTERPRESS

**ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ



**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**
**Ελλάδα: 8000**
**Κύπρος: 8800**

# ΠΕΡΙ

**4** **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

**7** **ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ**

**8** **POWER ON NEWS**

**12** **PREVIEWS**

**16** **ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ**
Η Gametec μας μιλάει για το νέο της παιχνίδι που αποτελεί τη συνέχεια των φοβερών ELITE.

**20** **MEGA REVIEW HELL**
Ενα adventure θρίλερ για δυνατούς παίκτες.

**24** **NASCAR RACING**
Ενα διαφορετικό car-race game με πολλές δυνατότητες.

**26** **TRANSPORT TYCOON**
Ενα παιχνίδι για υπουργούς συγκοινωνιών και όχι μόνο.

**28** **TENDO**
Μια γεύση από Shangai.

**30** **MILLENNIUM AUCTION**
Ενα φοβερά πρωτότυπο παιχνίδι για τα Window..

**32** **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**
Αλλο ένα, ευτυχώς καλό, ποδοσφαιράκι.

**34** **BATTLE BUGS**
Ενα πρωτότυπο strategic game από τη Sierra.

**36** **HERETIC**
Η άλλη όψη του Doom.

**40** **THE CLUE**
Και όμως δεν είναι το clue της βραδιάς.

**42** **THEME PARK**
Αυτή τη φορά για το PC.

**46** **JUNGLE STRIKE**
Για την Amiga...

# ΕΧΟΜΕΝΑ


48 **DISCWORLD**
Ενα adventure από την Psygnosis που θα σας συναρπάσει.

50 **X-IT**
Σίγουρα μόλις το παίξετε θα κάνετε EXIT.

52 **TFX - CD EDITION**
Ο γνωστός σε όλους σας εξομοιωτής, σε CD έκδοση όμως.

56 **LOTTO**
Πιάστε το και φάτε το.

58 **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΕΣ**
Η εκμάθηση των Windows και του MS-DOS μέσα από τις βιντεοκασέτες.

60 **WORKBENCH**
Μία στήλη αφιερωμένη στους Amiga users.

62 **WINDOWS**
Μάθετε με το πιο απλό τρόπο τα Windows.

64 **ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ**
Μια καινούργια διάσταση στο χώρο των υπολογιστών.

66 **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ REALITY LAB**
Ενα διαφορετικό σχεδιαστικό "πακέτο"....

68 **ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ**
Διαβάστε τις πριν είναι αργά.

70 **10 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ**
Τα 7 χρόνια φαγούρα γίνανε 10...

72 **TIPS**
Δύο σελίδες με τα πιο καυτά tips.

74 **ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ**
Οι νικητές και τα δώρα του μεγάλου διαγωνισμού μας.

76 **ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ MORTAL KOMBAT II**
Το δεύτερο και τελευταίο μέρος του αφιερώματός μας.

78 **SPELL SHOP**
Η αγαπημένη σας στήλη τώρα και με αύξηση σελίδων.

90 **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

95 **ΑΓΓΕΛΙΕΣ**






ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ σελ. 16





MEGA REVIEW σελ. 20





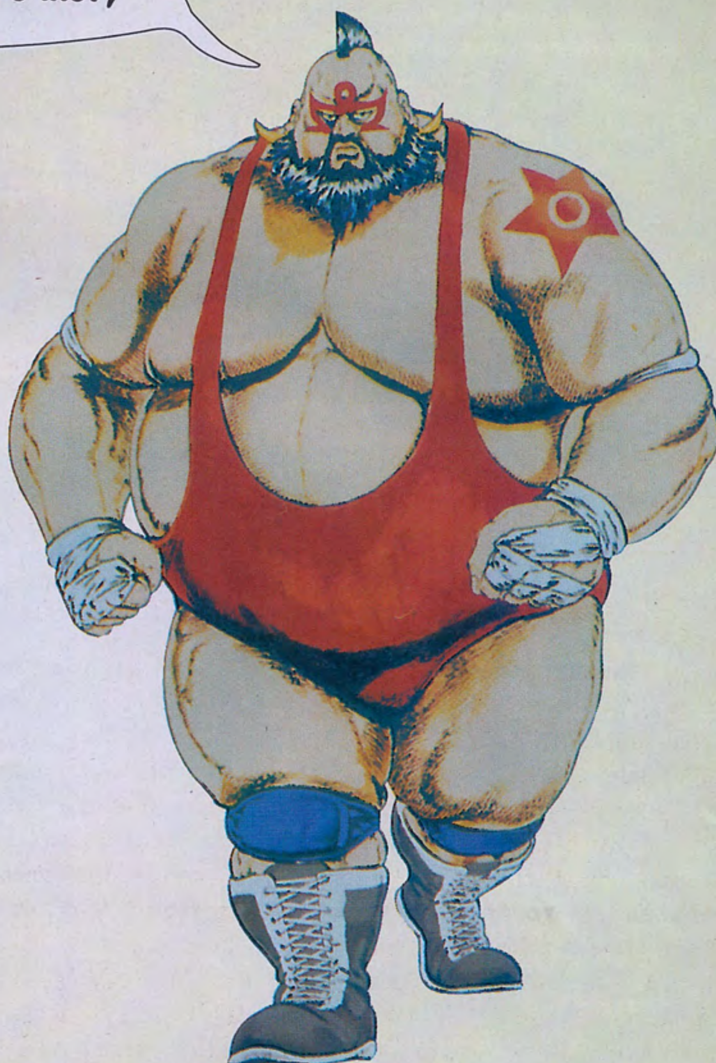

HERETIC σελ. 36





THEME PARK σελ. 42

ΕΓΩ ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΠΡΕΠΕΙ
ΝΑ ΓΡΑΦΤΩ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ
ΣΤΟ USER ΓΙΑ ΝΑ
ΠΑΡΩ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ
ΣΤΟ ΝΟΥΜΕΡΟ ΜΟΥ;



# ΤΩΡΑ!

**Το αγαπημένο σας περιοδικό δίνει ΔΩΡΟ κάθε μήνα μια δισκέτα 3,5''**




# ΕΠΙΠΛΕΟΝ!

**ΔΩΡΟ με κάθε ΣΥΝΔΡΟΜΗ ένα ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ USER**

Λίγα λόγια για το τεύχος (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

# UPGRADE...




**Ναι, είναι γεγονός. Το είπατε, το ακούσαμε και το πραγματοποιήσαμε. Το USER κυκλοφορεί αυτόνομο και ανανεωμένο, με περισσότερες σελίδες, καινούργιες στήλες, περισσότερα reviews και κυρίως με τη συνοδεία δισκέτας. Οσο για την τιμή, δεν πιστεύω να υπάρχει κανένα παράπονο. Εκατό δραχμές παραπάνω δεν κοστίζει ούτε η δισκέτα. Αλλά ας κάνουμε ένα σύντομο ταξίδι στο ανανεωμένο User που κρατάτε στα χέρια σας.**

**Αυτό το μήνα εγκαινιάζουμε νέες και ενδιαφέρουσες στήλες που ασχολούνται τόσο με τους υπολογιστές όσο και με θέματα γενικού ενδιαφέροντος. Οι φίλοι της Amiga έχουν τη δική τους στήλη, μέσα από την οποία θα μπορούν να εκφράζουν τις απόψεις τους και να παίρνουν απαντήσεις στις απορίες που πιθανώς να έχουν, ενώ όπως θα διαπιστώσετε, υπάρχει σημαντική αύξηση των reviews που ευελπιστούμε ότι θα ικανοποιήσει τόσο τους χρήστες της Amiga όσο και του PC. Από που να ξεκινήσει κανείς την αναφορά του στα παιχνίδια που φιλοξενούμε αυτόν το μήνα.**

**Από το φοβερό mega review του Hell, ενός adventure θρίλερ με πρωταγωνιστές και σενάριο που θυμίζουν κινηματογραφική υπερπαραγωγή του Hollywood, ή από το υπέροχο Heretic που υπογράφει η ID software και αποτελεί μία διαφορετική διάσταση του Doom; Αλλά μήπως θα έπρεπε πριν από όλα αυτά να σας παραπέμψουμε στην αποκαλυπτική συνέντευξη της Gametek για το νέο της δημιούργημα που δεν είναι άλλο από τη συνέχεια του θρυλικού Elite; Ολα αυτά πριν καν αρχίσω να μιλάω για την Amiga και για παιχνίδια όπως το Jungle Strike, το sensible world of soccer και πάνω απ'όλα το ελληνικής κατασκευής πρόγραμμα Lotto που σας παρουσιάζουμε.**

**Αντιλαμβάνεστε λοιπόν ότι τα θέματα και οι αλλαγές είναι πολλά γι'αυτό μην καθυστερείτε, ξεκινήστε με την εγκατάσταση της δισκέτας, χαρείτε το demo του εκπληκτικού Lion King, αν είστε χρήστης PC, ή των φοβερών shareware αν είστε χρήστης Amiga και απολαύστε τα θέματα που σας έχουμε ετοιμάσει.**

**Τέλος, όσον αφορά το αγαπημένο σας Gamer που σίγουρα θα αναρωτιέστε τι έγινε, πιστεύω ότι ήρθε η στιγμή να σας αποκαλύψω τη μεγάλη έκπληξη. Τη θέση του Gamer θα πάρει το διεθνούς φήμης περιοδικό GamePro, με πλούσια ύλη αποκλειστικά για κονσόλες, παιχνίδια και ότι άλλο θα ζητούσε και ο πιο απαιτητικός του είδους. Σύντομα κοντά σας, μην το χάσετε.**

***Ο Διευθυντής Σύνταξης***




# Η CH PRODUCTS ΚΑΝΕΙ ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΕΦΟΔΟ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΕΜΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΠΟΥ ΥΠΟΣΧΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ...

Η **CH PRODUCTS** ιδρύθηκε το 1977, στην αρχή με το όνομα HAYES PRODUCTS, και έχει έδρα την περιοχή Vista στην Καλιφόρνια. Στην Ευρώπη εκπροσωπείται από την Dimensional Services. Η αλλαγή του ονόματός της έγινε το 1983 όταν μπήκε πλέον δυναμικά στον τομέα της δημιουργίας τόσο των περίφημων πια joysticks, όσο και άλλων δραστηριοτήτων όπως για παράδειγμα η ενασχόλησή της με τα γραφικά. Μετά την τεράστια επιτυχία που είχαν τα προιόντα της τα προηγούμενα χρόνια, η εταιρεία είναι έτοιμη να "ρίξει" στην αγορά μία νέα σειρά προιόντων, σε μερικά από τα οποία θα αναφερθούμε παρακάτω. Η εταιρεία πάντως προσπάθησε να κρατήσει ψηλά το επίπεδο των υπηρεσιών που προσφέρει φροντίζοντας παράλληλα να κρατήσει σε λογικά επίπεδα τις τιμές.

Πρώτο από αυτά τα προϊόντα είναι ένα ειδικό σύστημα με δύο πετάλια που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε δύο περιπτώσεις. Πρέπει να τονίσουμε ότι το συγκεκριμένο προιόν αναμενόταν με μεγάλη ανυπομονησία. Μπορούμε πλέον να ελέγχουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τόσο τα αεροπλάνα όσο και τα αυτοκίνητα που χρησιμοποιούμε στα διάφορα παιχνίδια. Οι υπεύθυνοι της εταιρείας πιστεύουν ότι οι παίκτες θα ενθουσιαστούν από τις δυνατότητες που παρέχει το σύστημα και διαβεβαιώνουν ότι το προιόν είναι το ίδιο ποιοτικό με τα πολύ επιτυχημένα προιόντα που έχει παρουσιάσει η εταιρεία στο παρελθόν.



Το σύστημα που ονομάζεται PRO PEDALS και μπορεί να "δουλέψει" με όλα τα προιόντα που έχει μέχρι τώρα κυκλοφορήσει η εταιρεία ενώ, θα είναι συμβατό και με το Flight Simulator 5.0 της Microsoft.

Το δεύτερο ονομάζεται TRACKBALL PRO και παρουσιάζεται ως εναλλακτική λύση του mouse. Είναι συμβατό τόσο στα PC της IBM όσο και στους Mac. Βασίζεται σε έναν οπτικομηχανικό σχεδιασμό και το install του είναι ακριβώς το ίδιο με εκείνο του mouse. Είναι ένα εργονομικό σχέδιο με τέσσερα κουμπιά που υπόσχεται να σας κάνει να ξεχάσετε γρήγορα το mouse.




Το επόμενο προιόν έχει κυκλοφορήσει πολύ πρόσφατα και είναι το πρώτο joystick που είναι συμβατό με τα 3DO Interactive Multiplayer συστήματα. Οι υπεύθυνοι της εταιρείας ελπίζουν πως το FLIGHTSTICK PRO θα κατακτήσει τον χώρο των 3DO συστημάτων με την ίδια επιτυχία που είχαν τα προιόντα της στα PC. Η CH είναι η μεγαλύτερη κατασκευάστρια εταιρεία του είδους και υπέγραψε συμβόλαιο το 1993 για την δημιουργία του Flightstick με την 3DO COMPANY. Ουσιαστικά έκανε μία μετατροπή του επιτυχημένου joystick των PC στο σύστημα του 3DO.



Σχεδιασμένο από έναν κορυφαίο πιλότο και έναν κατασκευαστή αεροσκαφών, το FLIGHTSTICK είναι ένα έξοχο εργονομικά προιόν που δίνει καταπληκτική και κυρίως ρεαλιστική αίσθηση στον χρήστη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ραντάρ, να ενεργοποιήσετε ή όχι τα οπλικά σας συστήματα, αλλά και να ελέγχετε τα πάντα γύρω από το σκάφος σας χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο. Τα 3DO Interactive Multiplayer συστήματα αναμένεται να δημιουργήσουν μία νέα πραγματικότητα, όχι μόνο στον χώρο των παιχνιδιών αφού θα έχουν χρησιμότητα ακόμη και σε software που αφορά τη μουσική, τη φωτογραφία, ακόμη και το βίντεο!

Η επόμενη αναφορά μας έχει να κάνει με το VIRTUAL PILOT PRO. Αυτή τη φορά η εταιρεία πήρε το βραβευμένο Virtual Pilot και προσπάθησε να βελτιώσει τις δυνατότητες της οπτικής προσέγγισης των παιχνιδιών, ενώ πρόσθεσε και κάποια κουμπιά, δημιουργώντας έτσι έναν εξαιρετικό εξομοιωτή που είναι πολύ ικανός και χρήσιμος τόσο στα παιχνίδια με αεροσκάφη όσο και στα παιχνίδια με αυτοκίνητα. Τοποθετείται όπως ακριβώς και ένα απλό joystick και σας δίνει την δυνατότητα, είτε βρίσκεστε στο κόκπιτ ενός αεροπλάνου, είτε στη θέση πίσω από το τιμόνι ενός αυτοκινήτου, να ζήσετε ανεπανάληπτες στιγμές.

Φυσικά ο συνδυασμός του με κάποια από τα προιόντα που προαναφέραμε θα κάνει την εμπειρία σας πραγματικά αξέχαστη.



# ΠΑΝΙΚΟΣ ΜΕ ΤΟΝ PENTIUM

**Η όλη ιστορία ξεκίνησε όταν ένας Αμερικανός καθηγητής μαθηματικών ανακάλυψε ότι υπάρχει πρόβλημα στην λύση περίπλοκων αριθμητικών υπολογισμών και ειδοποίησε την Intel για να το αναφέρει. Φυσικά επακολούθησε πανικός αφού υπάρχουν πάνω από δύο εκατομμύρια χρήστες του Pentium! Η έρευνα που ακολούθησε ανακάλυψε το λάθος στον "math co-prossesor" και η εταιρεία ομολόγησε ότι το πρόβλημα υπάρχει αλλά εμφανίζεται σε υπολογισμούς που απαιτούν πάνω από οκτώ δεκαδικά ψηφία. Οι υπεύθυνοι της εταιρείας προσπάθησαν να καθησυχάσουν τους χρήστες ανακοινώνοντας ότι τα λάθη αυτά μπορεί να συμβούν μία φορά ανάμεσα σε εννέα δισεκατομμύρια υπολογισμούς και ότι ο κοινός χρήστης μπορεί να αντιληφθεί το λάθος μία φορά σε διάστημα 27000 ετών!! Εσπευσαν λοιπόν να ενημερώσουν τον κόσμο κυρίως μέσω του Internet. Φυσικά δεν παρέλειψαν να προτείνουν σε όσους χρησιμοποιούν το μηχάνημα για τέτοιου είδους υπολογισμούς να επικοινωνήσουν με την εταιρεία για να δουν με ποιο τρόπο θα τους εξυπηρετήσουν. Πάλι καλά...**

# Η VIGLEN «ΧΤΥΠΑΕΙ» ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΤΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

Η εταιρεία δημιούργησε ένα νέο σύστημα που στόχο του έχει να βρεθεί όσο το δυνατόν πιο σύντομα σε όσο το δυνατόν περισσότερα γραφεία, ειδικά των μικρομεσαίων επιχειρήσεων. Το σύστημα είναι μία προσπάθεια να συνδυαστεί το υπάρχον Contender and Genie PCI με τη σημερινή χρήση των multimedia. Το νέο προιόν ονομάζεται Performance Business Multimedia PC και περιλαμβάνει έναν επεξεργαστή 60MHz, μνήμη 8Mb, και σκληρό 340Mb, CD-ROM, οθόνη 15 ιντσών και μία ταχύτατη 64bit κάρτα γραφικών.



Επίσης η εταιρεία παρουσίασε μία νέα σειρά PC που βασίζεται στους επεξεργαστές Pentium και στην ταχύτητα των 100MHz.




## Ο ΗΧΟΣ ΣΤΟ ΑΠΟΚΟΡΥΦΩΜΑ ΤΟΥ

Οι απαιτήσεις των Multimedia, (που έχουν μπει πλέον για τα καλά στη ζωή μας) όσον αφορά τουλάχιστον την ποιότητα στον ήχο, αυξάνονται συνεχώς. Η LOGIC 3 λοιπόν δημιούργησε δύο νέα μοντέλα για να μεγαλώσει έτσι την ήδη μεγάλη της συλλογή από ηχητικά συστήματα. Το γνωστό μας Screenbeat έχει τώρα τέταρτο αλλά και πέμπτο μέλος στην "οικογένειά" του...
Οι υπεύθυνοι της εταιρείας, όπως ο Keith Newman, πιστεύουν ότι γενικότερα η όλη σειρά των ηχείων είναι αυτό ακριβώς που επιζητά σήμερα η αγορά. Βρίσκονται στο υψηλότερο επίπεδο ποιότητας και καλύπτουν τις αυξημένες απαιτήσεις που έχουν δημιουργηθεί στον χώρο των Multimedia.
Εχουν σχεδιαστεί ειδικά για την προσαρμογή τους στους υπολογιστές ενώ πολύ θετικό είναι το γεγονός της, απροσδόκητα, πολύ χαμηλής τιμής τους.



# ΤΡΙΑ ΣΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΗΝ PLUSTEK...

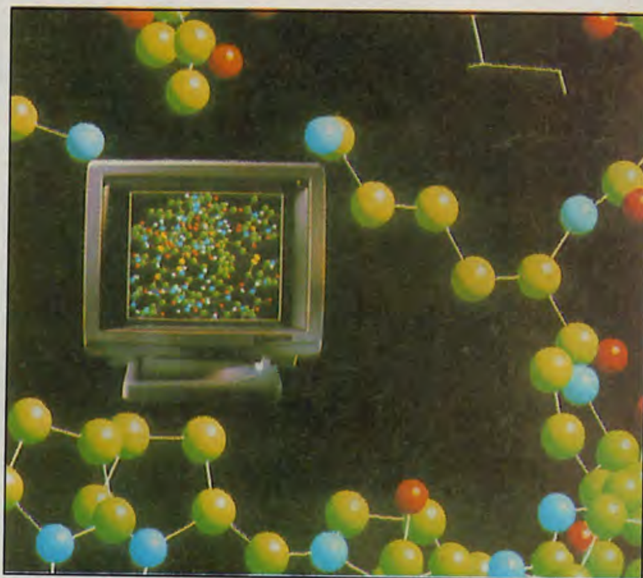
Το νέο προιόν της εταιρείας ονομάζεται ScanFX και περιλαμβάνει ένα έγχρωμο desktop scanner, ένα φωτοτυπικό μηχάνημα καθώς και ένα fax. Το fax είναι ένα έγχρωμο 24bit σύστημα, ενώ το scanner έχει ανάλυση 1200dpi (dots per inch).
Το σύστημα είναι σχεδιασμένο για να δουλεύει παράλληλα με το PC, τον εκτυπωτή ακόμη και το modem! Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να εκτυπώσουμε ένα κείμενο τόσο από τον printer όσο και από το fax.



# NEWS

## ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ ΠΙΕΖΟΥΝ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ...

Η δημιουργία των "οργανικών" υπολογιστών αποτελεί εδώ και πολύ καιρό μία έντονη επιθυμία πολλών, η οποία μέχρι σήμερα παρέμενε απλά ως ιδέα. Κάποιοι Βρετανοί επιστήμονες όμως ξεκίνησαν κάποιες έρευνες και κατάφεραν να κάνουν μερικά βήματα προς τα εμπρός. Η θέλησή τους είναι να δημιουργήσουν, μόριο-μόριο, ένα μηχάνημα με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που δημιουργείται και ο εγκέφαλος! Η ομάδα του καθηγητή Fraser Stoddart δημιούργησε μερικά ειδικά σχεδιασμένα μόρια που έχουν την ικανότητα να πολλαπλασιάζονται! Διαθέτουν την ικανότητα των οργανικών λειτουργιών που μπορούν να ξεχωρίσουν το ένα πράγμα από το άλλο. Οπως, για παράδειγμα, το σύστημα του υπολογιστή που καταφέρνει να ξεχωρίσει το 0 από το 1 δημιουργώντας έτσι ως γνωστόν τη βάση για τις περαιτέρω θαυμαστές λειτουργίες τις οποίες έχει αναπτύξει. Εκεί ακριβώς βρίσκεται και το "ζουμί" της όλης υπόθεσης αφού αντικειμενικός σκοπός είναι η δημιουργία ενός μοριακού μικροτσίπ. Οι προηγούμενες προσπάθειες είχαν επικεντρωθεί στο να σμικρυνθούν τα ήδη υπάρχοντα μοριακά επίπεδα γεγονός που είχε αρνητικά αποτελέσματα αφού είναι σχεδόν ακατόρθωτο να επεξεργαστείς υπάρχοντα μοριακά επίπεδα, για να τα κάνεις να λειτουργήσουν με διαφορετικό τρόπο από τον αρχικό τους σχεδιασμό. Ετσι λοιπόν η προσπάθεια των ειδικών είναι πλέον να δημιουργήσουν από την αρχή τα σχέδια εκείνα που θα τους βοηθήσουν άτομο προς άτομο, με την κατασκευή τους να είναι ορατή μόνο από ηλεκτρονικό μικροσκόπιο. Αυτή η διαδικασία όμως είναι χρονοβόρα. Φανταστείτε ότι για την δημιουργία μίας ντουζίνας χρειάζονται μερικά λεπτά της ώρας τη στιγμή που μία ολοκληρωμένη και πλήρη "σειρά" ατόμων απαιτεί μερικά εκατομμύρια...



Για αυτόν ακριβώς το λόγο χρειάζεται αυτό το μικροτσίπ που θα επιτρέπει στα μόρια να πολλαπλασιάζονται με αστραπιαία ταχύτητα χωρίς να χρειάζεται η ανθρώπινη παρέμβαση. Αυτά τα μόρια έχουν συγκεκριμένο σχήμα και είναι δυνατή η μεταξύ τους ανάμειξη σε τυχαίους αλλά και μοναδικούς συνδυασμούς όπως ακριβώς συμβαίνει και στο ανθρώπινο σώμα. Οι Βρετανοί ξεκίνησαν επίσης, σε συνεργασία με ξένα πανεπιστήμια, τη δημιουργία συγκεκριμένων "τύπων" ατόμων. Το μεγάλο πρόβλημα παραμένει φυσικά το περιβάλλον το οποίο θα πρέπει να δημιουργήσουν για να μπορέσουν να υπάρξουν και να λειτουργήσουν αυτά τα μόρια. Προς το παρόν ερευνάται η περίπτωση του νερού και εξετάζονται γενικά όλες οι περιπτώσεις αφού πρέπει να ελεγχθούν σε όλων των ειδών τις συνθήκες για να δουν οι ειδικοί τις επιμέρους αντιδράσεις που έχουν σε κάθε μία ξεχωριστά.

## ΕΙΝΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ ΚΑΙ ΠΡΟΠΑΝΤΩΣ ΦΘΗΝΟ...

Η NEC πρόσφατα ανακοίνωσε ότι βγάζει στην αγορά το εδώ και καιρό αναμενόμενο speed drive που είναι φυσικά εσωτερικό και ονομάζεται MultiSpin 4Xi, ενώ κοστίζει όσο περίπου κοστίζει και το υπάρχον drive τριπλής ταχύτητας.



Το drive αυτό υποστηρίζει και όλα τα χαρακτηριστικά των handy audio hardware controls που σας επιτρέπουν να παίξετε μουσικά CD με το πάτημα ενός κουμπιού, ενώ είναι εξοπλισμένο με ένα LCD display που σας ενημερώνει για τα tracks και τα τραγούδια. Οι χρόνοι μεταφοράς δεδομένων φθάνουν τα 600K/sec και το seek time τα 220ms. Η κίνηση αυτή της NEC αποσκοπεί κυρίως στην πτώση της τιμής του προηγούμενου τριπλής ταχύτητας μοντέλου της. Αν και όπως είπαμε η διαφορά τιμής θα είναι μικρή, παρ'όλα αυτά θα προτιμηθεί το παλαιό μοντέλο αφού ακόμα δεν έχουν καθιερωθεί τέτοιες ταχύτητες. Θα διατεθεί επίσης το ίδιο CD-ROM αλλά εξωτερικό χωρίς ουσιαστικές διαφορές στα τεχνικά του χαρακτηριστικά.




## STAR TREK THE NEXT GENERATION PC-CD ROM







Είναι ο τίτλος του καινούργιου παιχνιδιού της Spectrum Holobyte που βασίζεται στην πασίγνωστη ομώνυμη σειρά που παρακολουθήσαμε στην τηλεόραση. Οι ήρωες της τηλεοπτικής σειράς είναι όλοι παρόντες και εκτός από την οπτική παρουσία τους έχουμε και την ακουστική καθώς οι digitized ομιλίες που ακούγονται είναι από τους ίδιους τους ηθοποιούς. Το παιχνίδι είναι περισσότερο adventure παρά στο στυλ του Tie Fighter ή του Wing Commander όπως πολλοί θα πιστεύουν. Φυσικά δε λείπει και το arcade στοιχείο ειδικά όταν θα χρειαστεί να προστατεύσετε το Enterprise από επιθέσεις εξωγήινων. Εχει δοθεί μεγάλη έμφαση στα γραφικά ώστε να αποδοθούν με τον καλύτερο και λεπτομερέστερο τρόπο όλοι οι χαρακτήρες και το αποτέλεσμα είναι ομολογουμένως καταπληκτικό.



Το παιχνίδι υποστηρίζει έναν μεγάλο αριθμό αναλύσεων που ξεκινάει από τα 320x200 με 256 χρώματα και φθάνει στα 640x480 με 65000 χρώματα. Αν διαθέτετε μία καλή κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει την τελευταία ανάλυση τότε το αποτέλεσμα που θα δείτε σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Για τον ήχο ούτε λόγος να γίνεται αφού όπως είπαμε θα ακούσετε όλους τους ηθοποιούς ενώ τα εφφέ και η μουσική δίνουν στο παιχνίδι κινηματογραφική διάσταση. Θα είμαστε όμως επιφυλακτικοί για το πόσο καλό θα είναι το Star Trek τελικά, καθώς σημαντικοί τομείς, όπως το gameplay, είναι ακόμα υπό εξερεύνηση. Το αναμένουμε σύντομα για μία πλήρη παρουσίαση για να δούμε τελικά περί τίνος πρόκειται.




## BLACKHAWK PC

Σίγουρα ο δυναμικός ήρωας του παιχνιδιού δεν θα αισθάνεται και τόσο όμορφα με το όνομα που διάλεξαν να του δώσουν! Θα πρέπει όμως να μην ξεχνάει ότι υπάρχουν και χειρότερα... Φυσικά κανείς δε θα τολμήσει να τον κοροϊδέψει μιας και ο Blackhawk είναι ο μόνος που θα προσπαθήσει να σώσει την περιοχή του (ονομάζεται η "γη" του Tuul) από τα νύχια του αδίστακτου Sarlac. Δεν θα μπορούσαμε να εντάξουμε το παιχνίδι σε μία συγκεκριμένη κατηγορία αφού συνδυάζει στοιχεία από πολλά είδη. Θα λέγαμε ότι είναι ένα platform με αρκετά στοιχεία shoot-em-up. Ο παίκτης θα απολαύσει την έντονη δράση και τις μάχες ενάντια στον εχθρό αλλά θα έχει να αντιμετωπίσει και αρκετά παζλ ενώ πολλές φορές το μόνο που κάνει ο ήρωάς μας είναι να τρέχει και να πηδάει δεξιά και αριστερά... Πρέπει να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας που βρίσκονται σε κάποιες υπόγειες σπηλιές. Το παιχνίδι διαθέτει 16 επίπεδα... Είστε εφοδιασμένοι με όπλο και πολύ σύντομα θα βρείτε τον τρόπο να ξεπερνάτε το εμπόδιο των φρουρών κάθε σπηλιάς χωρίς να έχετε σημαντικές απώλειες.




Τα διάφορα "δώρα" που θα βρίσκετε στο δρόμο σας ( διαφόρων ειδών βόμβες, κλειδιά κτλ) δεν προσθέτουν κάτι το αξιόλογο στο παιχνίδι αλλά απλά θα κάνουν την αποστολή σας πιο ευχάριστη. Τα γραφικά αλλά και γενικά όλα τα τεχνικά του χαρακτηριστικά δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ιδιαίτερο. Σε σχέση μάλιστα με τα Prince of Persia 1&2, Another World, Flashback, που βρίσκονται στην ίδια κατηγορία παιχνιδιών, θα λέγαμε ότι το Blackhawk υστερεί κατά πολύ, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι.






# RETRIBUTION PC-CD ROM



Τόπος Γη... Ετος 2396... Η ανθρωπότητα πνέει τα λίσθια αφού το ανθρώπινο είδος βρίσκεται ένα βήμα πριν από την αυτοκαταστροφή του. Ξαφνικά εμφανίζονται από το πουθενά κάτι παράξενα πλάσματα, που ονομάζονται Krellans, και αναλαμβάνουν την σωτηρία των ανθρώπων χρησιμοποιώντας, μαζί με τις καλές τους προθέσεις, και τις σούπερ δυνάμεις τους καταφέρνοντας τελικά να φέρουν την πολυπόθητη ειρήνη στον πλανήτη.

Ετσι για μερικά χρόνια, εκτός απο την ευχάριστη ατμόσφαιρα, οι άνθρωποι απολαμβάνουν και τις τεχνολογικές δυνατότητες που τους παρέχουν τα καλοσυνάτα όντα.

Ομως αν τα πράγματα συνέχιζαν να εξελίσσονται έτσι δεν θα υπήρχε κανένας λόγος να δημιουργηθεί ολόκληρο παιχνίδι... Ετσι λοιπόν κάποια στιγμή θα ανακαλύψετε ότι σε κάποιες περιοχές και αποικίες ο πληθυσμός έχει ελαττωθεί ανησυχητικά και φυσικά θα καταλάβετε σύντομα ότι οι καλοί σας φίλοι από το διάστημα δεν έχουν και τόσο αγαθές προθέσεις...

Το στήσιμο και η συνολική παρουσίαση του παιχνιδιού είναι περισσότερο κινηματογραφικά από το συνηθισμένο. Φυσικά αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι ξεχωρίζει και πάρα πολύ. Απλά το κατατάσσει στη λίστα των πολύ καλών παιχνιδιών και αξίζει οπωσδήποτε κάποιας ιδιαίτερης προσοχής.

Θα πρέπει να ελέγχετε τους πάντες και τα πάντα πριν αποφασίσετε για οτιδήποτε και ειδικά θα πρέπει να προσέχετε πολύ το ποιος θα μπαίνει στο σκάφος σας.

Είναι ένα shoot-em-up που απαιτεί όμως και αρκετή σκέψη. Σκεφτείτε για



παράδειγμα ένα τρισδιάστατο Desert Strike όπου οι κινήσεις τακτικής έχουν εξαιρετική σημασία για την εξέλιξη του παιχνιδιού...

Οι 11 αποστολές που καλείστε να ολοκληρώσετε, και που η κάθε μία ξεχωριστά είναι φυσικά τεράστια, ελπίζουμε ότι θα σας κρατήσουν σε αγωνία και ένταση αρκετό καιρό!



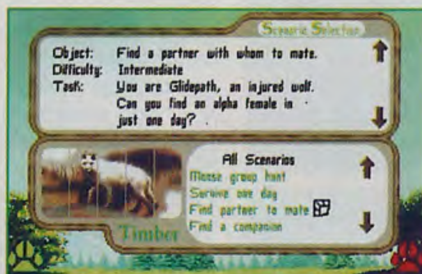
# WOLF PC

Αλήθεια πόσα πιστεύετε ότι γνωρίζετε για τους λύκους; Αν νομίζετε ότι απαντήσεις του στυλ " είναι έξυπνοι κυνηγοί, είναι ο φόβος και ο τρόμος των κτηνοτρόφων, μοιάζουν με τα σκυλιά" είναι το ζητούμενο, τότε μάλλον χάσατε! Αν μη τι άλλο το παιχνίδι θα αποτελέσει τουλάχιστον μία εκπαιδευτική εμπειρία για σας. Εχοντας καλυφθεί όλο το πεδίο δράσης της ανθρώπινης δραστηριότητας μέσα στα παιχνίδια, δεν αποτελεί έκπληξη η δημιουργία ενός παιχνιδιού με θέμα την ζωή αλλά και το περιβάλλον στο οποίο κινείται ένα ζώο. Το εντυπωσιακό στοιχείο είναι ότι έχει γίνει πολύ προσεγμένη δουλειά στην δημιουργία των πραγματικά πολύ ρεαλιστικών λύκων που παρουσιάζονται στο παιχνίδι. Εσείς για κάθε παζλ που θα λύνετε θα κερδίζετε πόντους που αντιστοιχούν σε ανάλογη βοήθεια που θα χορηγείται στο "πάρκο προστασίας για τους λύκους" που δημιουργήθηκε για να προστατευθούν τα ζώα από τους μοχθηρούς κυνηγούς.





Υπάρχουν δύο τρόποι




για να παίξετε. Μπορείτε να πάρετε τη θέση κάποιου λύκου και να προσπαθήσετε να επιβιώσετε ή να διαλέξετε κάποιο από τα 40 σενάρια που σας προσφέρονται!! Υπάρχουν τριών ειδών λύκοι και μπορείτε να διαλέξετε όποιον θέλετε. Τα προβλήματα που θα αντιμετωπίσει ο λύκος έχουν να κάνουν με το περιβάλλον στο οποίο θα βρεθεί... Ο έλεγχος είναι το ίδιο εύκολος και με πληκτρολόγιο αλλά και με mouse. Οπως είναι εύκολο να καταλάβει κανείς, ο λύκος σας δεν είναι και το πιο ευτυχισμένο πλάσμα στην γη αφού η προσπάθειά του για επιβίωση είναι πολύ επίπονη. Πρέπει να βρίσκει νερό, να βρει σύντοφο, να βρει τροφή, να αποφύγει τους κυνηγούς... Για αυτό θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε, σε όλη τους την έκταση, τις σίγουρα πολύ ισχυρές αισθήσεις που έχει το ζώο. Αλλο ένα θετικό στοιχείο είναι το πολύ γρήγορο gameplay, κάτι που πολλοί δεν θα το περίμεναν από αυτό το παιχνίδι. Επίσης οι διάφορες περιοχές όπου θα προσπαθεί ο λύκος να επιβιώσει είναι αρκετά μεγάλες, γι' αυτό θα πρέπει να δίνετε προσοχή σε οτιδήποτε πέφτει στην αντίληψή σας (ήχοι, μυρωδιές κτλ).

Τα γραφικά, εκτός από κάποια σημεία με digital animation, δεν έχουν να προσφέρουν κάτι το εξαιρετικό. Αντίθετα ο ήχος είναι ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΣ! Κάποιες στιγμές θα πιστέψετε ότι κάπου πολύ κοντά σας βρίσκεται πραγματικός λύκος.

Είναι τέτοια η λεπτομέρειά του που θα μείνετε ενθουσιασμένοι. Προσέξτε το σημείο όπου οι λύκοι τρώνε όλοι μαζί και θα καταλάβετε τι εννοούμε... Φυσικά, όπως είπαμε και στην αρχή, οι πληροφορίες και οι γνώσεις που θα σας παρέχονται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι ίσως και το πιο ενδιαφέρον κομμάτι του. Εκτός από οποιοδήποτε τεχνικό ή άλλο χαρακτηριστικό, το γεγονός και μόνο της πρωτοτυπίας την οποία παρουσιάζει το θέμα κάνει το παιχνίδι να αποκτά αυτόματα μεγάλο ενδιαφέρον.




# THE FORTRESS OF DR. RADIAKI
## PC-CD ROM





Δυστυχώς πρόκειται για ένα ακόμη παιχνίδι που προσπαθεί να βρει την επιτυχία βαδίζοντας στον δρόμο που άνοιξε το DOOM.

Η υπόθεση φυσικά είναι διαφορετική αφού εσείς ως ειδικός πράκτορας αναλαμβάνετε μία εξαιρετικά δύσκολη αποστολή. Ενας αδίστακτος εγκληματίας απειλεί να δημιουργήσει πυρηνική καταστροφή εάν δεν πάρει κάποιο τεράστιο χρηματικό ποσό.

Το μόνο σας στοιχείο είναι ότι μπορεί η λύση του μυστηρίου να βρίσκεται στο νησί του Dr. Radiaki όπου υπάρχει τελευταία μεγάλη δραστηριότητα με πυρηνικά... Θα ξεκινήσετε λοιπόν μόνοι σας για να σταματήσετε τον εκβιαστή έχοντας φυσικά να αντιμετωπίσετε, πριν από αυτόν, τον στρατό του που αποτελείται από κάθε είδους αντιπάλους που ξεκινάνε από καλά οπλισμένους στρατιώτες και φτάνουν μέχρι πολεμιστές νίντζα με μεγάλα σπαθιά... Εσείς θα βρίσκεστε εκεί με ελάχιστο οπλισμό και περιορισμένα πυρομαχικά, κάτι που όπως ήδη καταλάβατε δεν θα κάνει και τόσο ευχάριστη την παραμονή σας στο νησί! Οπως και στο DOOM, θα έχετε τον έλεγχο του όπλου μπροστά ακριβώς από τα μάτια σας.





Το τρισδιάστατο περιβάλλον αλλά και η ταχύτητά του (είναι σαφώς πιο γρήγορο από το DOOM) είναι πολύ θετικά χαρακτηριστικά. Επίσης πολύ προσεγμένα είναι τα backdrops, ενώ όσο θα προχωράτε με την απόκτηση κάποιων ειδικών "κλειδιών" θα μπορέσετε να αυξήσετε τον αριθμό του οπλοστασίου σας σημαντικά.

Μάλιστα κάθε φορά που θα αλλάζετε όπλο, το παιχνίδι θα σταματάει αυτόματα έτσι ώστε να μην έχετε κάποια ανεπιθύμητη απώλεια κατά την διάρκεια κάποιας μάχης.

Οι παίκτες που αρέσκονται στις προκλήσεις μάλλον θα απογοητευθούν από την δυνατότητα που δίνει το παιχνίδι να καταστρέφονται οι εχθροί με μία και μόνη σφαίρα ενώ αντίθετα ο ίδιος ο παίκτης μπορεί να αντέξει πολλές σφαίρες προτού υποστεί κάποιες απώλειες.

Υπάρχουν πολλά όμορφα backdrops, ο ήχος είναι ικανοποιητικός, υπάρχει μία ποικιλία στην επιλογή αντιπάλων, ενώ κάποια επίπεδα είναι σχεδιασμένα πραγματικά με πολύ επιτυχία και φαντασία.

Πολύ ακριβής είναι και ο χειρισμός με το mouse.

Υπάρχουν 15 επίπεδα αλλά και, τα απαραίτητα σε κάθε παιχνίδι του συγκεκριμένου συστήματος, full motion video τα οποία ως συνήθως δεν προσφέρουν τίποτε άλλο πέρα από το να γεμίσουν τον μεγάλο χώρο του cd.

Εκτός από απογοητευτικό είναι και ανησυχητικό το φαινόμενο μία εταιρεία με τόσο καλό παρελθόν να προσπαθεί να ξεγελάσει τον κόσμο δημιουργώντας ένα χαμηλής ποιότητας παιχνίδι και τοποθετώντας το σε μία καλαίσθητη συσκευασία...

# COMMANDER BLOOD PC

Η υπόθεση είναι εξαρχής αρκετά απλή. Κάποιος περίεργος στην όψη γέροντας (300 χρονών) θα σας στείλει να ψάξετε για το "μυστικό της ζωής". Οχι, δεν είναι ο Γιόντα και εσείς δεν ψάχνετε για τη "Δύναμη"... Αυτό που κάνετε εσείς είναι να εξερευνάτε το διάστημα με το παράξενο σκάφος σας. Θα πρέπει να έρθετε σε επαφή με διάφορες μορφές ζωής αλλά και να πάρετε μέρος σε διάφορες δοκιμασίες. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν την εμπειρία δημιουργίας των MegaRace, Dragon Lore και αποφάσισαν να δημιουργήσουν το παιχνίδι ως συνέχεια του Captain Blood που σημείωσε μεγάλη επιτυχία στην Amiga. Η περιπλάνηση στο διάστημα θα σας ενθουσιάσει αλλά τα διάφορα παζλ θα σας κάνουν τη ζωή πραγματικά δύσκολη! Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την μεγάλη του εθιστικότητα και αντοχή.



# DELTA V PC

Ενα ακόμα shoot'em up έρχεται να προστεθεί στον πραγματικά μικρό κατάλογο αυτού του είδους παιχνιδιών. Οι εξελίξεις στην τεχνική των παιχνιδιών δεν άφησαν ανεπηρέαστα και τα shoot'em up. Ετσι λοιπόν συναντάμε παιχνίδια όπως το DELTA V ή το Novastorm που ενθουσιάζουν ακόμα και αυτούς που δηλώνουν αδιάφοροι για αυτό το είδος παιχνιδιών. Η υπόθεση του παιχνιδιού εξελίσσεται το 2300 περίπου, με την κυριαρχία των υπολογιστών στη ζωή του ανθρώπου. Σκοπός σας είναι να μπείτε στο μεγαλύτερο δίκτυο υπολογιστών και να κλέψετε όσες περισσότερες πληροφορίες μπορείτε. Ο τρόπος να εισχωρήσετε είναι απλός ενώ η επιβίωσή σας αποτελεί το δύσκολο σημείο της αποστολής. Μέσω ενός virtual διαστημοπλοίου θα ταξιδέψετε στο δίκτυο για να συλλέξετε πληροφορίες, κάτι που θα προκαλέσει την οργή πολλών ατόμων που με μεγάλη ευκολία θα διατάξουν την εξόντωσή σας. Αυτή είναι με λίγα λόγια η υπόθεση του DELTA V και η εισαγωγή που βλέπετε πριν ξεκινήσετε να παίζετε. Μία εισαγωγή που δε θυμίζει σε τίποτα shoot'em up. Το παιχνίδι σάς τοποθετεί μέσα στο σκάφος και όχι απ'έξω όπως μέχρι τώρα μας έχουν συνηθίσει τα περισσότερα παιχνίδια. Τα γραφικά δεν είναι τα καλύτερα αλλά η γρήγορη δράση με το ταχύτατο animation είναι οι παράγοντες που κάνουν το παιχνίδι να διαφέρει. Αν και υπάρχει επιλογή για το επίπεδο δυσκολίας μάς φάνηκε αρκετά δύσκολο ακόμα και στο "easy", ενώ χωρίς την χρήση joystick τα πράγματα χειροτερεύουν. Ο ήχος δείχνει φτωχός ειδικά στα ηχητικά εφφέ αλλά θα σας αποζημιώσει με τις digitized ομιλίες και τη μουσική υπόκρουση που ακούγεται.






Σίγουρα αποτελεί ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

# DARK FORCES PC-CD ROM

Μιλάμε φυσικά για το πολυσυζητημένο παιχνίδι της μεγάλης εταιρείας LUCAS ARTS που με αγωνία περιμένουμε εδώ και πολύ καιρό την εμφάνισή του. Ισως με την πρώτη ματιά σας φανεί άλλη μία, έστω προσεγμένη, προσπάθεια αντιγραφής του DOOM. Εχετε δίκιο! Βλέποντας τον RPG χαρακτήρα του, με τους εχθρούς να εμφανίζονται με τον ίδιο τρόπο που εμφανίζονταν και τα φοβερά τέρατα στο DOOM, όλοι το ίδιο θα πιστέψουν.







Ομως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι.. Κατ' αρχήν το τριών διαστάσεων engine του είναι τελείως διαφορετικό. Τώρα υπάρχει η δυνατότητα να κοιτάτε προς τα πάνω και προς τα κάτω πυροβολώντας ταυτόχρονα. Επίσης σε αντίθεση με το DOOM υπάρχει ένα "δεμένο" και αναλυτικό σενάριο που δεν περιορίζεται απλώς σε έναν ατελείωτο άγριο πόλεμο αλλά βάζει πολύ συχνά τον παίκτη να χρησιμοποιήσει και το μυαλό του εκτός από τα αντανακλαστικά του.

Ο ρόλος σας φυσικά δεν θα μπορούσε να είναι άλλος από τον ρόλο ενός εξαγριωμένου αλλά και σκληρού ατόμου που ζητάει εκδίκηση από την διαβολική Αυτοκρατορία που σκότωσε τους γονείς του. Από την άλλη μεριά η Αυτοκρατορία προσπαθεί να δημιουργήσει έναν ανίκητο "στρατιώτη". Για την εξέλιξη της προσπάθειας της Αυτοκρατορίας θα παίρνετε πληροφορίες όσο προχωράτε στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού. Καθώς θα προσγειώνετε το σκάφος σας στις διάφορες περιοχές θα ανακαλύψετε ότι η πλοκή αλλάζει ανάλογα με τον τρόπο που θα αντιμετωπίζετε τις δυσκολίες που θα συναντάτε σε κάθε επίπεδο.

Πιστεύουμε ότι με την βοήθεια της "Δύναμης" θα τα καταφέρετε...

Προς το παρόν κάντε υπομονή μέχρι να φθάσει το παιχνίδι και στη χώρα μας.



INTERVIEW

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ELITE

# DAVID BRABEN

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ GAMETEK "FRONTIER:FIRST ENCOUNTER" ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ "ELITE 2" ΚΑΙ ΠΡΟΟΡΙΖΕΤΑΙ ΓΙΑ PC ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ AMIGA 1200/32.**

Ο David Braben βρίσκεται στο χώρο της δημιουργίας παιχνιδιών από την εποχή των 8bit συστημάτων και μέσα σε αυτήν τη διαδρομή, όχι μόνο ακολούθησε τις τεχνολογικές εξελίξεις παρουσιάζοντας καταπληκτικά παιχνίδια, αλλά πολλές φορές έκανε πράγματα που έως τότε θεωρούνταν αδύνατο να επιτευχθούν. Είναι άλλωστε γνωστό ότι δουλεύει ανεξάρτητα και ότι μέχρι τώρα όλες οι μεγάλες επιτυχίες στον χώρο των 3D παιχνιδιών φέρουν τη δική του υπογραφή.

Το Frontier που ήρθε σαν συνέχεια του Elite ήταν πραγματικά ένα τεράστιο παιχνίδι και σύμφωνα με τον δημιουργό του οι κατηγορίες που εκτοξεύθηκαν για ορισμένες ατέλειες είναι προϊόν λανθασμένης εκτίμησης από άτομα που δυσκολεύθηκαν στα σημεία εκείνα όπου έχει γίνει χρήση επιστημονικών μελετών και γεγονότων. Το Frontier δεν ήρθε απλώς για να "πουλήσει" ως μία επιτυχημένη συνέχεια ενός επίσης πετυχημένου παιχνιδιού αλλά δημιουργήθηκε με σκοπό να δώσει μία νέα ώθηση και ένα νέο ενδιαφέρον στα τρισδιάστατα παιχνίδια επιστημονικής φαντασίας. Φυσικά βασίστηκε στο Elite που χρειάστηκαν πέντε ολόκληρα χρόνια για να παραχθεί και που μόλις τελικά κυκλοφόρησε (1988) έγινε τέτοιος χαμός που κέρδισε αμέσως τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού της χρονιάς! Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του Frontier, ο David βρήκε την ευκαιρία να επεκτείνει τις γνώσεις του στην αστρονομία και έτσι σχεδίασε σχεδόν από την αρχή το όλο περιβάλλον του παιχνιδιού με βάση τις νέες θεωρίες και αντιλήψεις που επικρατούσαν. Ετσι λοιπόν παίξαμε σε ένα σύμπαν που αποτελούνταν από 10 διαφορετικά ηλιακά συστήματα.





Το νέο στοιχείο στην όλη υπόθεση ήταν ότι τα σκάφη κινούνταν με βάση τους φυσικούς νόμους, με αποτέλεσμα οι μάχες να αποκτήσουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Επίσης οι δυνατότητες που πρόσφερε το παιχνίδι για την εξέλιξη της καριέρας του παίκτη, σε σχέση με το Elite, ήταν σαφώς περισσότερες. Τα πιθανά σενάρια είχαν αυξηθεί και έτσι ο παίκτης μπορούσε να αποκτήσει τόσο στρατιωτικά αξιώματα όσο και πολιτικά, μέσα από την προσπάθεια που κατέβαλαν οι γαλαξιακές δυνάμεις για να αποκτήσουν τον πλήρη έλεγχο.

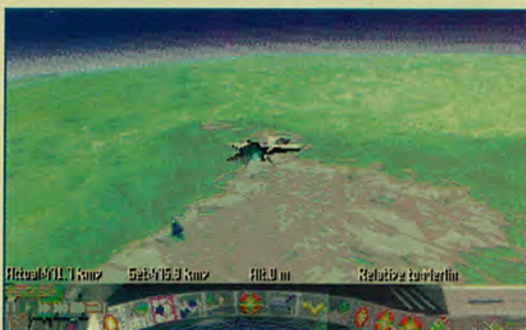
Το παιχνίδι χρειάστηκε, όπως

και το Elite, πέντε χρόνια για να δημιουργηθεί και ο David ψάχνει να βρει τρόπο για να μειώσει όσο το δυνατόν περισσότερο το χρόνο δημιουργίας στα επόμενα παιχνίδια γιατί γνωρίζει πολύ καλά ότι σήμερα απαιτείται ταχύτητα στην δημιουργία, χωρίς αυτό να σημαίνει πως θα πρέπει να χαθεί κάτι από την ποιότητα. Πάντως η πρώτη του κίνηση είναι να δημιουργήσει τη δική του ανεξάρτητη ομάδα παραγωγής παιχνιδιών (Frontier Development's Limited) με την ελπίδα να γίνει πραγματικότητα η σημερινή απαίτηση για ταχύτητα και ποιότητα. Μάλιστα ήδη ο αριθμός των συνεργατών έχει αυξηθεί σημαντικά από τον αριθμό των ατόμων με τον οποίο ξεκίνησε η εταιρεία, και ήδη έχει ξεκινήσει η προσπάθεια για τη δημιουργία της συνέχειας του Frontier... Το παιχνίδι ονομάζεται Frontier: First Encounters και η δράση του εξελίσσεται σε απόσταση 50 ετών από την εποχή που αφήσατε την προηγούμενη έκδοση. Φυσικά θα περιέχει, εκτός από νέα σκάφη, και νέο πολιτικό χάρτη αφού τα πάντα θα έχουν αλλάξει στο διάστημα των ετών αυτών.

Οι παλιοί παίκτες θα πρέπει να συνεχίσουν ακριβώς από εκεί που σταμάτησαν ενώ οι νέοι δε χρειάζεται να ξέρουν και πάρα πολλά. Θα τους δοθεί ένα σκάφος και λίγα χρήματα και όλο το σύμπαν θα είναι δικό τους... Οπως είναι φυσικό, τόσο τα σκάφη όσο και οι διάφορες περιοχές του παιχνιδιού, όπως οι πόλεις και οι διαστημικοί σταθμοί, έχουν σχεδιαστεί από την αρχή σε μία προσπάθεια για μία πιο ρεαλιστική προσέγγισή τους. Οι πλανήτες με τη σειρά τους μπορούμε να πούμε ότι είναι πραγματικά ολοκαίνουργιοι!

Οι πλανήτες περιλαμβάνουν νέες περιοχές και επιφάνειες ενώ είναι σχεδιασμένοι με βάση όλα τα σύγχρονα αστρονομικά δεδομένα. Ακόμη και οι καιρικές συνθήκες διαφέρουν από τον έναν πλανήτη στον άλλο... Το interface σχεδιάστηκε από την αρχή στην προσπάθεια να αποκτήσει ο παίκτης μία διαφορετική αίσθηση ενώ σε αυτό θα συμβάλλουν οι νέες οπτικές απόψεις που έχουν προστεθεί και που επιτρέπουν στον παίκτη να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού από πολλές οπτικές γωνίες. Μεγάλη βοήθεια θα είναι ένα ξεχωριστό κομπιούτερ που θα βρει ο παίκτης στο σκάφος του και που αποκλειστική του δουλειά είναι να αναλύει και να παρουσιάζει πληροφορίες που έχουν σχέση με τα εχθρικά σκάφη. Ο εξοπλισμός θα ήταν παράλογο να μην έχει και αυτός κάποιες αλλαγές με σημαντικότερη την προσθήκη ειδικών όπλων μεγάλης ακρίβειας για την καταστροφή στόχων που βρίσκονται σε μεγάλη απόσταση ή σε σημείο που με τα άλλα όπλα θα χρειαστεί πολύς χρόνος για να καταστραφούν. Υπάρχουν ακόμη και πολεμικοί ανταποκριτές που φυσικά με τα σύγχρονα μέσα καλύπτουν τα γεγονότα. Μη νομίσετε ότι οι δημοσιογράφοι έχουν προστεθεί για ντεκόρ...






Υπάρχουν τρεις οι οποίοι ανήκουν σε συγκεκριμένες πολιτικές δυνάμεις και άλλοι δύο οι οποίοι είναι ανεξάρτητοι. Ολα όσα συμβαίνουν μεταφέρονται από τους δημοσιογράφους και όπως καταλαβαίνετε ο τρόπος παρουσίασης του καθενός επηρεάζει ανάλογα τον κόσμο στον οποίο απευθύνεται. Οι περισσότερες από τις γνωστές, από τα προηγούμενα παιχνίδια, αποστολές έχουν διατηρήσει τη θέση τους με την προσθήκη κάποιων νέων αποστολών που σχετίζονται με τις νέες πολιτικές συνθήκες που επικρατούν. Εχει γραφτεί σε γλώσσα C και λογικά θα πρέπει την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει μόλις βγει στην αγορά. Θα κυκλοφορήσει τόσο σε δισκέτες όσο και σε CD-ROM ενώ σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσει και για την Amiga 500, 1200, ακόμα και για το CD-32.

**ΜΕΙΝΑΤΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΜΕΝΟΣ ΜΕ ΤΟ ELITE 2; ΕΠΙΚΡΑΤΕΙ Η ΑΠΟΨΗ ΟΤΙ ΒΙΑΣΤΗΚΑΤΕ ΝΑ ΤΟ ΔΩΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΝΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΚΑΠΟΙΕΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΤΕΛΕΙΕΣ.**

Για να είμαι ειλικρινής υπήρξαν κάποια μικρά προβλήματα που τα αντιμετωπίσαμε όμως άμεσα. Πρέπει να σας πω ότι όσο περισσότερο δουλεύεις πάνω σε κάτι, οτιδήποτε και αν είναι αυτό, θέλεις και μπορείς να το βελτιώνεις συνεχώς.

Αν λοιπόν δεν αποφασίσεις κάποια στιγμή να σταματήσεις από μόνος σου τότε θα υπάρχει πρόβλημα. Στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν θα μπορέσει ποτέ να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι γιατί όλο και κάτι θα θέλει ο δημιουργός να αλλάξει ή να βελτιώσει...

Δεν μπορείτε να φανταστείτε τον χρόνο που καταναλώσαμε για να ελέγξουμε το παιχνίδι. Η έκτασή του όμως, το γεγονός των πολλών format αλλά και των άπειρων παραμέτρων, τόσο στο σενάριο όσο και στα τεχνικά χαρακτηριστικά, έκαναν ουσιαστικά αδύνατη την πλήρη και εξονυχιστική έρευνα. Μου κάνει μεγάλη εντύπωση το γεγονός πως κάποιοι στάθηκαν σε κάποιες αρνητικές λεπτομέρειες και δεν αφέθηκαν στην μαγεία των χιλιάδων άλλων πραγμάτων που προσέφερε το παιχνίδι.

Είναι πραγματικά πολύ άδικο μία μικρή λεπτομέρεια να σου χαλάει μία κοπιαστική και πολύ αξιόλογη εργασία που έχεις κάνει. Φανταστείτε ότι δέχτηκα παράπονα για πράγματα που δεν υπήρχαν στο παιχνίδι αλλά ο κόσμος νόμιζε ότι υπάρχουν εξαιτίας ορισμένων δημοσιευμάτων!! Πάντως το τελικό αποτέλεσμα και η ανταπόκριση που έδειξε ο κόσμος με άφησαν πολύ ικανοποιημένο.







**ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΤΕ ΤΗΝ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΟΜΑΔΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ. ΤΙ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΚΑΝΕ ΝΑ ΤΟ ΑΠΟΦΑΣΙΣΕΤΕ ΤΩΡΑ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΟΣΟ ΚΑΙΡΟ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ;**

Είχα συνεργαστεί και με άλλα άτομα στο παρελθόν για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού. Ομως σήμερα οι απαιτήσεις είναι πραγματικά πολύ αυξημένες ιδιαίτερα όσον αφορά το καλλιτεχνικό μέρος της προσπάθειας. Είναι πλέον επιβεβλημένη η δημιουργία μιας τέτοιας ομάδας που θα δουλεύει ταυτόχρονα.

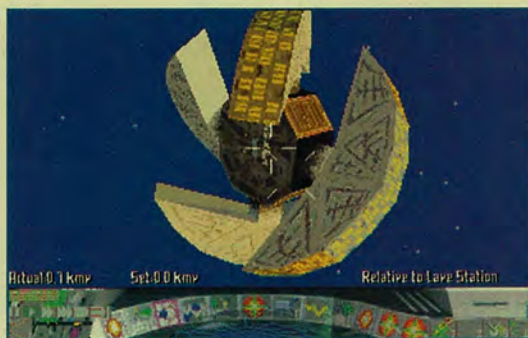
Ετσι λοιπόν τα πέντε χρόνια που χρειάστηκα για να δημιουργήσω μόνος μου το Frontier έγιναν αυτόματα μόλις 12 μήνες για το First Encounter... Η ολοένα αυξανόμενη τεχνολογική εξέλιξη απαιτεί σήμερα την κάλυψη κάποιας μεγάλης εταιρείας και δεν αρκείται ούτε σε ομάδες παραγωγής σαν τη δική μου! Το νέο παιχνίδι πάντως είναι πραγματικά πολύ διαφορετικό και σαφώς μεγαλύτερο και πιο περίπλοκο από την προηγούμενη έκδοσή του. Δε θέλαμε σε καμμία περίπτωση να αισθανθεί ο κόσμος ότι δημιουργήσαμε απλώς μία παραλλαγή του προηγούμενου παιχνιδιού.

**ΟΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΔΕΝ ΠΕΡΙΟΡΙΖΟΝΤΑΙ ΠΛΕΟΝ ΣΕ ΕΝΑ ΚΑΛΟ GAMEPLAY ΑΛΛΑ ΕΠΙΖΗΤΟΥΝ ΤΗΝ ΚΑΛΗ ΚΑΙ ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΩΝ ΓΡΑΦΙΚΩΝ. ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΤΟ ELITE 3 ΤΑ ΣΥΝΔΥΑΖΕΙ;**

Ναι, άλλωστε αυτός είναι και ο δικός μου στόχος γενικότερα σε κάθε μου δημιουργία. Είμαστε περήφανοι για τη ρεαλιστική αίσθηση που καταφέραμε να δώσουμε στο παιχνίδι. Πιστεύω πως τα όμορφα γραφικά είναι πολύ σημαντικά σε ένα παιχνίδι. Δυστυχώς όμως βλέπω πως ειδικά με τη χρήση των CD τα γραφικά των παιχνιδιών έχουν χάσει την αυθεντικότητά τους αφού

συνήθως χρησιμοποιούνται συγκεκριμένοι "τύποι" και τεχνικές, ενώ πολύ συχνά τόσο τα βίντεο όσο και τα ίδια τα γραφικά δεν έχουν σχέση με τα όσα διαδραματίζονται στο παιχνίδι. Εμείς προσπαθήσαμε τα βίντεο που χρησιμοποιήσαμε να έχουν άμεση σχέση με την εξέλιξη του παιχνιδιού.






**ΕΧΕΤΕ ΔΟΥΛΕΨΕΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ. ΠΩΣ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΣΤΟ PC ΣΕ ΣΧΕΣΗ, ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ, ΜΕ ΤΗΝ AMIGA.**

Το κάθε μηχάνημα έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και τα δικά του standarts και θα ήταν λάθος να σχεδιαστούν κάποια βασικά σημεία όπως το interface και τα γραφικά με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Για παράδειγμα η Amiga έχει σοβαρό πρόβλημα με την ταχύτητα. Με τη μεγάλη ποικιλία των γραφικών πρέπει ή να κόψουμε κάποια πράγματα, κάτι που δε θα θέλαμε να κάνουμε, ή να τροποποιήσουμε έτσι τον κώδικά μας ώστε να μην παραλείψουμε τίποτα από τα γραφικά, άλλωστε αυτή τη στιγμή πάνω σε αυτή τη σκέψη δουλεύουμε.

**ΔΕΝ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΚΑΝΕΝΑΣ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΑΝΤΙΓΡΑΨΕΙ ΤΟ ELITE; ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΜΙΑ ΛΟΓΙΚΗ ΕΞΗΓΗΣΗ;**

Υπήρξαν πολλά παιχνίδια που χρησιμοποίησαν στοιχεία από το Elite. Κυρίως η σειρά παιχνιδιών της Gremlin! Επίσης το Privateer "δανείστηκε" πολλά από το Elite. Πάντως δεν μπορώ να πω ότι έγινε κάποια αυτούσια μεταφορά είτε του engine είτε του σεναρίου σε κάποιο άλλο παιχνίδι.

**ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ ΟΠΩΣ ΤΑ WING COMMANDER, STAR CONTROL, STAR TREK;**

Το μόνο κοινό στοιχείο αυτών των παιχνιδιών με αυτά που εγώ έχω δημιουργήσει είναι απλώς ότι πρόκειται για παιχνίδια που η δράση τους εξελίσσεται στο διάστημα. Είναι αναμφισβήτητα και πολύ ενδιαφέροντα αλλά και πολύ ευχάριστα, είναι όμως σαφώς κατωτέρου επιπέδου από το Elite. Σήμερα τα platform παιχνίδια έχουν αποκτήσει μεγάλο ενδιαφέρον και για αυτό ευθύνονται τα γραφικά που χρησιμοποιούνται σε αυτά. Για να επιστρέψω στο θέμα της αντιγραφής θα φέρω ως παράδειγμα το Doom το οποίο αντιγράφτηκε σε βαθμό υστερίας. Θα έλεγα ότι αυτό συνέβη γιατί ήταν ένα πολύ απλό παιχνίδι που μπορούσε εύκολα να αντιγραφεί. Πάντως πιστεύω πως το μυστικό της επιτυχίας βρίσκεται στον αρμονικό συνδυασμό ενός απλού και καλού gameplay με όμορφα γραφικά.

**ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΜΗ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΕΣ ΠΟΥ ΑΠΕΣΠΑΣΕ ΤΟ ELITE 2 ΑΠΟ ΤΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ;**

Σε γενικές γραμμές δεν έχω κανένα παράπονο. Οφείλω να ομολογήσω ότι οι κριτικές ήταν πολύ καλές, όπως επίσης και οι βαθμολογίες που πήρε το παιχνίδι, ενώ πρέπει να τονίσω ότι οι συντάκτες που άσκησαν κριτική φάνηκε ότι διέθεσαν αρκετό χρόνο για να παίξουν το παιχνίδι ώστε να είναι όσο το δυνατόν περισσότερο αντικειμενικοί.

**ΤΙ ΑΛΛΟ ΚΑΝΕΤΕ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑ ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ;**

Παίζω διάφορα ανόητα παιχνίδια που δεν έχουν σχέση φυσικά με κομπιούτερ. Επίσης ακούω μουσική, διαβάζω βιβλία, ενώ πηγαίνω συχνά στον κινηματογράφο. Επίσης μου αρέσει το περπάτημα όταν βέβαια το επιτρέπει ο καιρός.




# HELL: A CYBERPUNK THRILLER

| | |
|---|---|
| HOUSE | GAMETEK/TAKE 2 |
| FORMAT | PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Shandowcaster**

Πρέπει να ομολογήσω ότι μόνο ένα παιχνίδι περιμένω με περισσότερη ανυπομονησία από αυτή με την οποία περίμενα το Hell. Το Harvester. Πάντως μη μου πείτε, φανταστικό τίτλο δεν έχει; Είναι αλήθεια όμως ότι άκουσα μερικά πολύ άσχημα πράγματα για το Hell πριν πέσει στα χέρια μου. Οτι και καλά είναι puzzle game σε στυλ 7th Guest (Θεός φυλάξοι!) και άλλα τέτοια "όμορφα". Και αφού ίδρωσα για τα καλά και απελπίστηκα ανυπερθέτως, είδα το παιχνίδι και ηρέμησα. Οχι μόνο δεν πρόκειται για puzzle game, αλλά μάλιστα το Hell είναι καθαρόαιμο adventure και μάλιστα από τα καλύτερα που έχω παίξει τον τελευταίο καιρό. Και πως να μην είναι καλό έχοντας τόσο φανταστικό σενάριο; Το ένα και μοναδικό CD του παιχνιδιού (ακούστηκαν πολλά για τρία ή τέσσερα δισκάκια) μας μεταφέρει στην Αμερική του, όχι και τόσο κοντινού, μέλλοντος.



Ο ανθρώπινος πολιτισμός έχει φτάσει στο σημείο του εκφυλισμού, μετά από μακρά διαδρομή παρακμής, και η θεολογία, η θεοσοφία και η θεογνωσία είναι στο προσκήνιο. Είναι φυσικό άλλωστε. Οταν ο άνθρωπος ανακαλύπτει τις πύλες της Κολάσεως και αντιλαμβάνεται πόσο κοντά σε αυτές βρίσκεται, στρέφεται στο Θεό. Το ρόλο του "επίσημου αντιπροσώπου" του ανώτατου όντος επί της Γης καλείται να αναλάβει μια Cyber-ύπαρξη που ακούει στο όνομα Solene Solux. Το "ανδρογύναιο", όπως αλλιώς είναι γνωστό, αυτοαποκαλείται "Το χέρι του Θεού" και κυβερνά με πραγματικά σιδηρά πυγμή, δημιουργούνται υπηρεσίες λογοκρισίας και γενικά η ανθρωπότητα επιστρέφει στη σκοτεινή εποχή του Μεσαίωνα και της Ιεράς Εξέτασης.

Μόνο που το ρόλο της "καθαγιάζουσας" και εξαγνιστικής πυράς έχουν πλέον αναλάβει ομάδες εκτέλεσης, γνωστές και σαν Scrub Teams. Οποιοσδήποτε τολμήσει να αμφισβητήσει την άρχουσα εξουσία ή τολμήσει να ξεφύγει από την πραγματικότητα, μπαίνει σε κάποια Scrub List και οι μέρες του είναι μετρημένες. Από την άλλη ο Imperator Solene Solux (χρησιμοποιώ αρσενικό γένος αν και κανείς δε γνωρίζει τι είναι στην πραγματικότητα) ελέγχει πλήρως τις πύλες της Κολάσεως και μάλιστα έχει κάνει, ανεπίσημα βέβαια, ορισμένες "παραχωρήσεις" στους δαίμονες οι οποίοι αλλάζουν διαστάσεις κατά βούλησιν πλέον και έχουν αντικαταστήσει τους "πατροπαράδοτους νονούς της νύχτας", βαρώνους των ναρκωτικών και όλα τα συναφή.

Τώρα θα με ρωτήσετε που "κολλάτε" εσείς. Coming right up ... Αναλαμβάνετε το ρόλο του Gideon Eshanti και της Rachel Braque, ενός ζευγαριού το οποίο αποτελεί το καλύτερο δίδυμο της Μονάδας Περιορισμού Τεχνητής Πραγματικότητος ή αλλιώς ARC (Artificial Reality Containment) Unit. Ομως



τα πράγματα δεν πάνε καθόλου καλά για εσάς. Μια Scrub Team εισβάλλει στο σπίτι του ζεύγους ένα βράδυ και ο Gideon και η Rachel γλιτώνουν από καθαρή τύχη την εκτέλεση. Γιατί όμως; Για ποιο λόγο δύο από τους καλύτερους πράκτορες του "Χεριού" γίνονται στόχος των ομάδων εκτέλεσης και μάλιστα χωρίς εμφανή λόγο; Αργότερα θα μάθετε ότι κατηγορείστε για διακίνηση "ροζ" virtual realities, κάτι με το οποίο όχι μόνο δεν έχετε καμμία απολύτως σχέση αλλά που τόσο καιρό κυνηγήσατε με πάθος και αφοσίωση. Γιατί όμως σας συνέδεσαν με ένα παράνομο κύκλωμα χωρίς εμφανή λόγο και τι ρόλο παίζει ο μυστήριος δαίμονας που ακούει στο όνομα Mr. Beautiful;

Ευτυχώς όμως δεν είσαστε μόνοι σας. Κατά τη διάρκεια της υπηρεσίας σας κάτω από τις διαταγές του "Χεριού" είχατε φανεί αρκετά ελαστικοί κάνοντας "τα στραβά μάτια" σε κάποιους μικροκακοποιούς χαρίζοντάς τους τη ζωή και την ελευθερία τους. Αυτοί οι μικροκακοποιοί είναι η μόνη βοήθεια που θα έχετε στο ξεκίνημα





του παιχνιδιού, πολύ πριν καταφέρετε να εισχωρήσετε στην "αντίσταση". Αυτό σε γενικές γραμμές είναι το σενάριο του παιχνιδιού το οποίο πρέπει να ομολογήσω ότι όχι απλά με ικανοποίησε αλλά κατάφερε και να με εντυπωσιάσει. Αψογο! Σίγουρα πρόκειται για ένα από τα καλύτερα σενάρια που έχω παίξει ποτέ και πιστεύω ότι όλοι πλέον ξέρετε πόσο "δύσκολος" είμαι όσον αφορά το σενάριο ενός παιχνιδιού οπότε ... Βασικά τολμώ να το θεωρήσω ισάξιο με το σενάριο του Shadow of the Comet, του Gabriel Knight, του Dracula Unleashed αλλά και του Bloodnet. Η αλήθεια είναι ότι οι ομοιότητες του Hell με το Bloodnet δεν περιορίζονται στον τομέα του σεναρίου. Τι εννοώ; Ας δούμε μαζί ...

## ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Μάλιστα. Τι να γράψει κανείς για αυτό το θέμα. Οι ομοιότητες του Hell με το Bloodnet είναι πολυπληθείς και κάτι περισσότερο από εμφανείς, ύποπτες θα έλεγα. Κατ' αρχήν το όλο στήσιμο του παιχνιδιού "βρωμάει" Bloodnet. Ενα γνήσιο cyberpunk adventure τρόπου το οποίο εμπεριέχει πολλά στοιχεία role-playing όπως είναι οι πολλοί χαρακτήρες, με διαφορετικές ικανότητες φυσικά, τους οποίους μπορείτε να έχετε στην ομάδα σας, το inventory (όχι τόσο πολύ) αλλά και οι μάχες που θα κληθείτε να δώσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ομως ομοιότητες βλέπουμε και σε πολλά άλλα σημεία. Κατ' αρχήν ο χάρτης της Washington και ο όλος τρόπος μετακίνησης σας από τοποθεσία σε τοποθεσία.

Οπτικά οι χάρτες των δύο παιχνιδιών μπορεί να μην έχουν καμμία σχέση (προτιμώ αυτόν του Bloodnet) αλλά η όλη σκέψη ... Το γεγονός ότι μπορείτε και στα δυο παιχνίδια να κάνετε jury-rig, δηλαδή να συνδυάσετε κάποια αντικείμενα κατασκευάζοντας κάτι εντελώς διαφορετικό το οποίο θα σας βοηθήσει στη λύση κάποιου γρίφου. Ακόμη και το ίδιο το κεντρικό menu είναι ολόϊδιο με αυτό του Bloodnet, τόσο οπτικά όσο και σαν χρήση. Αλλά υπάρχουν κάποιες ομοιότητες και στα γραφικά.

Στο Pap-Pap's Comix Shop προσέξτε το πόστερ στον τοίχο. Αυτός δεν εί-








ναι ο τυπάς που βλέπατε όταν χάνατε στο Bloodnet; Εντάξει δε μπορώ να πω, το Bloodnet είναι ένα πολύ καλό και δυνατό σε όλους τους τομείς adventure, αλλά τόση αντιγραφή πια; Γιατί; Και δυστυχώς περί αντιγραφής πρόκειται. Και αυτό είναι κάτι το οποίο εγώ προσωπικά δεν μπορώ να καταλάβω. Το Hell έχει όλα τα φόντα να γίνει best-seller και, κακά τα ψέματα, είναι πολύ δυνατός τίτλος. Γιατί λοιπόν έπρεπε να αντιγραφούν τόσα πολλά στοιχεία από το, ομολογουμένως καλό, Bloodnet από τη στιγμή που το Hell είναι καλύτερο; Γιατί ναι, το Hell είναι αρκετά καλύτερο από το Bloodnet. Στην πραγματικότητα είναι όπως έπρεπε να είναι το Bloodnet. Είναι πιο σωστά δομημένο, με καλύτερα γραφικά, υπέροχο casting, πιο σωστούς και ολοκληρωμένους γρίφους, ευκολότερες και πιο όμορφες μάχες. Με δυο λόγια είναι ΚΑΛΥΤΕΡΟ. Αυτά όλα όμως θα τα δούμε στη συνέχεια του review.

### ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Ορίστε, νάτες οι ομορφιές. Καλά, τι "εισαγωγάρα" είναι αυτή που έχει το παιχνίδι; Τι rendering που τσακίζει κόκκαλα είναι αυτό; Εντάξει, η κίνηση στην εισαγωγή δεν είναι και ότι γρηγορότερο έχω δει αλλά παρά ταύτα παραμένει μια από τις καλύτερες που έχω δει. Εντάξει, εμένα πάντως μου άρεσε. Ασχετο! Αχ αυτά τα γραφικά του Hell, τι ζημιά μού έκαναν ... Αφού λοιπόν ξεπερνάω το σοκ της (υπέροχη, το επαναλαμβάνω) εισαγωγής του παιχνιδιού μπαίνω στο κυρίως πρόγραμμα και ... τα παίρνω στο "κράνος"!



Τα sprites είναι τουλάχιστον φανταστικά τόσο σε ότι αφορά τη λεπτομέρεια όσο και από χρώματα αλλά και κίνηση. Τι κίνηση είναι αυτή; Ομαλή, γρήγορη και με φανταστικό, για adventure τουλάχιστον, animation. Ολα τα λεφτά όμως είναι στα backgrounds του παιχνιδιού. Τι σκότος και τι ατμόσφαιρα είναι και τούτη; Τόσο σκοτεινή και εφιαλτική ατμόσφαιρα έχω δει μόνο σε ένα Blade Runners, στα Aliens, στο δεύτερο Batman, στο Noctropolis και στο Bloodnet (νάτο πάλι!). Ωχ, παράλειψη. Ξέχασα να αναφέρω την αγαπημένη μου ταινία ,η οποία και σκοτεινή και εφιαλτική και ΕΡΓΑΡΑ ήταν. Ποια είναι αυτή; Μα το Κοράκι (The Crow) φυσικά! Τα backgrounds του Hell, που λέτε, χαρακτηρίζονται από σκοτεινά, "θανατερά" θα έλεγα, χρώματα και φοβερή λεπτομέρεια, στοιχεία τα οποία δημιουργούν ένα πολύ σκοτεινό και cyberpunk (τι καλύτερο;) σύνολο, το οποίο εμένα προσωπικά με ενθουσίασε.

Πολύ σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού όμως αποτελούν οι συνομιλίες σας με τους διάφορους NPCs (Non Player Characters, αυτό για τους "άσχετους" με το θέμα) και όπως ήταν φυσικό οι προγραμματιστές έδειξαν ιδιαίτερη προσοχή σε αυτόν τον τομέα. Εδω αρχίζει και φαίνεται και η μαγεία του σωστού casting, δηλαδή της σωστής επιλογής ηθοποιών για τον κάθε ρόλο. Και φυσικά όταν υπάρχει μέσα στο παιχνίδι ένας Dennis Hopper και μια Stephanie Seymour τι μπορεί να πει κανείς;

Συγκεκριμένα ο φοβερός Dennis (και όχι ο Dennis ο τρομερός!) παίζει έναν δαίμονα που ακούει στο βλακώδες όνομα Mr. Beautiful αν και είναι ατομάρα. Από την άλλη η πανέμορφη Stephanie Seymour (πολύ τυχερός αν και πολύ "φλώρος") παίζει το ολόγραμμα της Cynna Stone η οποία εκτός από πρώην amore του Gideon ήταν και βομβίστρια! Μάλιστα. Να γυναίκα να κάνεις οικογένεια! Οχι τίποτε



άλλο αλλά αν είναι στο μέλλον οι γυναίκες να αφήσουν την κουζίνα και να πιάσουν την ΤριΝιτροΤολουόλη (ΤΝΤ με δύο λόγια) καλύτερα να κλειστούμε σε μοναστήρι! Τουλάχιστον εκεί δεν υπάρχει περίπτωση να μας σερβίρουν νιτρογλυκερίνη για πρωϊνό ... Τέλος πάντων.

Το ρόλο του (απροσδιορίστου φύλου) Imperator Solene Solux παίζει η αχώνευτη Grace Jones, αν και ο ρόλος της ταιριάζει αρκετά. Επίσης παίζει και κάποιος Geoffrey Holder τον οποίο εγώ προσωπικά πρώτη φορά βλέπω. Η μαγκιά όμως πού είναι. Ο Dennis Hopper και η Grace Jones έχουν υποστεί rendering και οι χαρακτήρες που υποδύονται έχουν απλά τη φυσιογνωμία τους. Ευτυχώς όμως η Cynna Stone είναι βιντεοσκοπημένη μια και θα ήταν ιεροσυλία να γίνει rendering σε μια κουκλάρα (και κοκκινομάλλα!), όπως είναι η αγαπητή Stephanie. Δυστυχώς όμως υπάρχει και κάτι άσχημο όσον αφορά τις προσωπογραφίες των χαρακτήρων. Η Rachel Braque, αν και ατομάρα σαν χαρακτήρας, εμφανισιακά είναι επιεικώς απαράδεκτη! Καλά, είναι ποτέ δυνατόν να αφήσει ποτέ κανείς ένα πλάσμα σαν τη Cynna Stone για μια φώκια σαν τη Rachel;

Μη μου πείτε ναι, γιατί θα μου έρθει ναυτία! Τέλος πάντων, πάμε στη μουσική γιατί ο χώρος μειώθηκε επικίνδυνα. Οι φωνές των χαρακτήρων είναι φυσικά sampled ενώ οι μουσικές είναι πολλές και διάφορες. Ομως και εδώ παρατηρείται κάτι απαράδεκτο.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

Δείτε το βίντεο-κλιπ November Rain των Guns and Roses και απολαύστε την υπέροχη Stephanie Seymour. Α ναι, δείτε και Το Κοράκι επιτέλους!

Η κύρια μουσική του παιχνιδιού είναι φοβερά εκνευριστική και θυμίζει, αφόρητα θα έλεγα, εκείνη του Bloodnet. Είναι το ίδιο παράφωνη, εκνευριστική και γενικά σε κάνει να θέλεις να βγάλεις τη μουσική μέσω του κατάλληλου menu. Και εδώ πρέπει να τονίσω κάτι. Αν έχετε κάποια συμβατή κάρτα ήχου και όχι original SoundBlaster, τότε καλύτερα να ξεχάσετε τον ήχο ολοσχερώς.

Μη βάλετε ούτε ομιλία, ούτε ηχητικά εφφέ, ούτε καν μουσική γιατί θα υποφέρετε. Καλύτερα να μη δηλώσετε καθόλου κάρτα ήχου γιατί αλλιώς το παιχνίδι κολλάει κάθε τρεις και λίγο. Ετσι την έπαθα και εγώ και ακόμα τραβάω τα μαλλιά μου (και είναι και μακριά ανάθεμά τα!).

Πριν κλείσω θα ήθελα να κάνω μια μικρή αναφορά στους γρίφους του παιχνιδιού. Είναι αρκετά λογικοί και έξυπνοι, αλλά σίγουρα δεν είναι εύκολοι και να είσαστε σίγουροι ότι θα κολλήσετε αρκετές φορές.

Το Hell γενικά είναι ένα πολύ απαιτητικό, όσον αφορά τον παίκτη, adventure το οποίο όμως είμαι σίγουρος ότι θα "μαγέψει" τους έμπειρους και απαιτητικούς παίκτες σαν του λόγου μου. Αυτά.




**ΓΕΝΙΚΑ**

**Σίγουρα ένα από τα καλύτερα adventures που έχω παίξει, το Hell διαπρέπει σε όλους τους τομείς. Φοβερά γραφικά, πολύ καλό casting, υπέροχο σενάριο, καταπληκτική ατμόσφαιρα, δυνατοί γρίφοι αλλά και απελπιστικά πολλές ομοιότητες με το Bloodnet. Στην πραγματικότητα ο πυρήνας των δύο παιχνιδιών είναι σχεδόν ο ίδιος, αν και τελικά πιστεύω ότι το Hell είναι αυτό που έπρεπε να είναι το Bloodnet. Δεμένο, έξυπνο αλλά προπάντων φιλικό προς τον παίκτη. Βέβαια και στο Hell τίθεται θέμα όσον αφορά το πόσο φιλικό είναι. Σίγουρα είναι ένα πολύ δύσκολο adventure αλλά χωρίς να γίνεται και εχθρικό προς τον παίκτη, όπως ακριβώς συνέβαινε με το Bloodnet δηλαδή. Πάντως αν είσαστε αρχάριοι και δεν έχετε αρκετή εμπειρία (ή δεν είστε πάνω από 18) καλύτερα να ξεχάσετε το Hell. Για το δικό σας καλό το λέω ...**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**90%**





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εδώ είναι ο παράδεισος κι η κόλαση εδώ ...

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 94 |
| ΗΧΟΣ | 90 |
| GAMEPLAY | 95 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 93 |




# NASCAR RACING

| | |
|---|---|
| HOUSE | VIRGIN |
| FORMAT | PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Δημόπουλου**

Τελικά κάτι πρέπει να του έχω κάνει του κ. Σάμιου. Δεν εξηγείται αλλιώς. Γιατί το λέω αυτό; Απλά, επειδή όποια βλακεία φτάσει στο περιοδικό τη φορτώνει σ' εμένα. Αν θυμόσαστε πριν αρκετά τεύχη είχα κάνει το review ενός από τα χειρότερα racing games που έχω δει ποτέ, του Bill Elliot's Nascar Challenge. Και αν αναλογιστεί κανείς ότι δε χωνεύω και πολύ τα παιχνίδια αυτού του τύπου ... Τέλος πάντων.

Είναι αλήθεια ότι για το Nascar Racing είχα ακούσει αρκετά καλά πράγματα. Φοβερά γραφικά και ήχος, υποστηρίζει υψηλή ανάλυση και διάφορα άλλα τέτοια. Βλέπω και το όνομα της Papyrus στο κουτί και η σκέψη μου γυρίζει πίσω στο καλύτερο racing game που είδα ποτέ στο PC, το φοβερό IndyCar Racing. Ωραία λέω, μου φαίνεται ότι θα την καταβρώ πάλι. Αμ δε που έγινε κάτι τέτοιο! Το αντίθετο μάλιστα. Τελειώνει που λέτε το install, τρέχω το παιχνίδι και τι να δω! Υπομονή, όλα θα τα πούμε στη συνέχεια. Κατ' αρχήν έχετε δει το Days of Thunder; Ναι, εκείνη την βλακώδη ταινία με τον πανηλίθιο θεόκοντο "φλώρο" (λέγε με Tom Cruise) εννοώ. Την ταινία που ασχολείται με τους παιδαριώδεις, αν και θεαματικούς, αγώνες ψιλο-καταστροφής αυτοκινήτων που τόσο λατρεύουν οι Αμερικάνοι. Αυτό λοιπόν είναι και το θέμα του Nascar Racing, αυτοί ακριβώς οι αγώνες.





Τρέχετε γύρω-γύρω σε μια πίστα και πρέπει να τερματίσετε πρώτοι καταστρέφοντας αν χρειαστεί και κάποια από τα αντίπαλα αυτοκίνητα. Μόνο που ούτε καταστροφές κατάφερα να απολαύσω εδώ, ούτε τίποτα! Από σενάριο λοιπόν το Nascar Racing δεν κατάφερε να μου πει τίποτα. Ας δούμε τα τεχνικά. Τα γραφικά του παιχνιδιού κάτι πάνε να πουν αλλά και πάλι κάτι δεν πάει καλά. Εντάξει, υπάρχει αρκετή λεπτομέρεια αλλά ούτε κατά διάνοια δε φτάνει αυτή του IndyCar Racing. Τα αυτοκίνητα είναι αρκετά λεπτομερή ενώ στις στροφές υπάρχει "καμμένο λάστιχο", αλλά η κίνηση δε μας τα λέει καθόλου καλά. Δεν είναι ότι γρηγορότερο έχω δει, ενώ το collision detection είναι φρικτό. Απέχετε μισό μέτρο από τον τοίχο και όμως τρακάρετε! Μάλλον το γεγονός ότι κάθεστε στο αριστερό μέρος του αυτοκινήτου είναι αυτό που δίνει αυτή την εντύπωση, αλλά και πάλι η όλη κατάσταση είναι πολύ περίεργη. Ε, τι να κάνω; Εγώ φταίω που έχω συνηθίσει έξι χρόνια τις μοτοσυκλέτες και δε μπορώ να ελέγχω περισσότερες από δυο διαστάσεις (μπροστά και πίσω εννοώ); Η αλήθεια είναι ότι υπάρχουν και αρκετά θετικά στον τομέα των γραφικών. Τα backgrounds είναι πολύ λεπτομερή ενώ τα sprites των αυτοκινήτων πραγματικά εντυπωσιάζουν με το μέγεθος τους, το σχεδιασμό και τη λεπτομέρειά τους.

Επίσης πρέπει να ομολογήσω ότι αν παίξετε σε SVGA mode κυριολεκτικά θα χαζέψετε από τα γραφικά. Πρέπει όμως να έχετε πάρα πολύ δυνατό μηχάνημα (κατά προτίμηση Pentium) για να καταφέρετε κάτι τέτοιο, τουλάχιστον για να έχετε ικανοποιητική κίνηση και ταχύτητα. Αν όμως είσαστε από τους λίγους τυχερούς, τότε να είσα-










στε σίγουροι ότι θα νομίσετε πως βλέπετε τηλεόραση! Πόσοι όμως έχουν 486DXz/xy με 152 MB RAM (εντάξει, πλάκα κάνω) ή Pentium; Και να σας πω και κάτι άλλο; Το Nascar Racing σίγουρα ΔΕΝ είναι το παιχνίδι που θα σας δώσει το κίνητρο να κάνετε εκείνο το upgrade που τόσο καιρό σχεδιάζετε. Στον ήχο δεν έχουμε τίποτα το συγκλονιστικό, ότι έχουμε συνηθίσει τόσα χρόνια από τα παιχνίδια του είδους. Βρουμ, σκρίιιτς και κανένα "μπαμ" αν είστε αρκετά τυχεροί και πετύχετε κάποιο από τα αντίπαλα αυτοκίνητα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού; Απλούστατος. Ενα απλό joystick αρκεί. Η αίσθηση όμως του "τιμονιού", η ανταπόκριση του αυτοκινήτου δηλαδή, δεν είναι καθόλου καλή παρ' όλο που στη συσκευασία του παιχνιδιού υποστηρίζεται το αντίθετο. Τώρα ή εγώ είμαι εντελώς άχρηστος ή ο χειρισμός είναι φρικτός. Μάλλον και τα δύο. Και τώρα, σου λέει ο άλλος, τι γίνεται με το gameplay; Μάλλον τίποτα της προκοπής! Τρέχετε άσκοπα γύρω γύρω σε μια πίστα χωρίς να μπορείτε να προσπεράσετε, ούτε καν να φτάσετε, εύκολα τους αντιπάλους σας και το ωραίο ξέρετε ποιο είναι; Προσπαθούσα επι μισή ώρα συνεχώς να "πετύχω" κάποιον αντίπαλο και να τον καταστρέψω αλλά ... τζίφος! Εκεί που τους έφτανα και πήγαινα να τους "εμβολίσω" καθοδηγούμενος από φονικά ένστικτα, αυτοί απλά παραμέριζαν και με άφηναν "σύξυλο". Ε, τι παιχνίδι καταστροφής είναι αυτό; Το αποτέλεσμα ξέρετε ποιο ήταν; "Εχωσα" ένα γερό reset και ένα ξεγυρισμένο deltree αμέσως μετά και το έριξα στο Transport Tycoon ... Αλήθεια σας είπα τι γέλιο έριξα μόλις είδα στο κουτί ότι ζητάει 6 Mbytes RAM minimum; Τι άσχετο ήταν και τούτο;




## ΓΕΝΙΚΑ

**Παρ' όλο που υποσχόταν πολλά και είχε πίσω του και τις "δάφνες" του IndyCar Racing, με ψιλο-απογοήτευσε. Η αλήθεια είναι ότι αν είσαστε σε θέση να παίξετε σε SVGA, τότε θα "πάθετε" από τα γραφικά. Αλλά οι "κοινοί θνητοί" δε νομίζω ότι χρειάζεται ή πρέπει να ασχοληθούν ιδιαίτερα μαζί του. Σίγουρα δεν είναι αυτό που περίμενα και που άκουγα ότι θα ήταν αλλά δεν είναι και για πέταμα! Οι φανατικοί του είδους θα ικανοποιηθούν αλλά οι υπόλοιποι δε νομίζω ότι θα βρούν, και τίποτα το ιδιαίτερο. Καλό τεχνικά αλλά κατά τα άλλα ...**

ΑΝΤΟΧΗ 68%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Not enough ...

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 86 |
| GAMEPLAY | 70 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 78 |




# TRANSPORT TYCOON

| | |
|---|---|
| HOUSE | MICROPROSE |
| FORMAT | PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Δημόπουλου**

Ολοι πλέον γνωρίζουν ότι η Microprose εμφανίστηκε και στηρίχθηκε στο χώρο με τη βοήθεια των υπέροχων εξομοιωτών που κυκλοφόρησε κατά καιρούς. Αλλά και στο χώρο της στρατηγικής η συγκεκριμένη εταιρεία διέπρεψε. Τι να θυμηθεί κανείς; Το ανεπανάληπτο UFO: Enemy Unknown, το απίστευτο Pirates ή τα (υπερεκτιμημένα πλην όμως επιτυχημένα) Civilization και Colonization; Ακόμη μια επιτυχία στο χώρο της στρατηγικής αρχίζει λοιπόν να διαφαίνεται στον ορίζοντα. Πρόκειται για ένα φανταστικό παιχνίδι το οποίο ακούει στο όνομα Transport Tycoon. Και ακούστε τι έπαθα. Μια ημέρα που λέτε, ο κ. Σάμιος μου έφερε το συγκεκριμένο CD-ROM και για να πω την αλήθεια δεν πολυενθουσιάστηκα. Και αρχίζω να παίζω και τα ξέχασα όλα! Παράτησα και το Hell, παράτησα και το US Navy Fighters, σταμάτησα ακόμη και να σηκώνω το τηλέφωνο! Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.



Κατ' αρχήν το σενάριο του παιχνιδιού. Ξεκινάτε το 1930 (μόλις επτά χρόνια πριν πεθάνει ο μέγας H. P. Lovecraft, άσχετο!) σαν πρόεδρος μιας νέας εταιρείας μεταφορών και έχετε ένα και μόνο σκοπό. Να μεγαλώσετε την εταιρεία σας και να την κάνετε μια κερδοφόρο επιχείρηση η οποία θα καταφέρει να αντέξει μέχρι το 2030. Απλά πράγματα ε; Αμ δε! Εχετε τόσα πολλά πράγματα να κάνετε, ενώ πρέπει ταυτόχρονα να "επιβλέπετε" και την πρόοδο των αντίπαλων εταιρειών.



Οπως είναι φυσικό, μέσα σε έναν ολόκληρο αιώνα (1930-2030) η τεχνολογία εξελίσσεται συνεχώς, οπότε όπως καταλαβαίνετε τα οχήματά σας χρειάζονται αντικατάσταση μετά από κάποιο χρονικό διάστημα. Φτιάχνετε σιδηροδρομικούς σταθμούς αλλά και στάσεις λεωφορείων, αεροδρόμια αλλά και αποβάθρες. Ξεκινάτε από τον κλασικό "μουντζούρη" και φτάνετε μέχρι το υπερσύγχρονο monorail, από το τρικινητήριο Jungers μέχρι το υπερηχητικό Concorde. Συνδέετε πόλεις υπερπηδώντας τα εμπόδια που παρουσιάζει το έδαφος, είτε κατασκευάζοντας γέφυρες, είτε με κάποιο τούνελ.

Μπορείτε να επικεντρώσετε το ενδιαφέρον σας στη μεταφορά επιβατών και ταχυδρομείου, αλλά και να συνδέσετε μεταξύ τους κάποιες απομακρυσμένες εγκαταστάσεις, ανάλογα με το τι παράγει η μια και τι ζητά η άλλη. Μπορείτε να μεταφέρετε κάρβουνο από κάποιο ορυχείο σε ένα σταθμό παραγωγής ρεύματος ή να συνδέσετε μια πετρελαιοπηγή με τα τοπικά διϋλιστήρια. Φυσικά το ιδανικό θα ήταν να επιτύχετε όλα τα παραπάνω, αλλά ο ανταγωνισμός είναι ιδιαίτερα σκληρός. Κατά καιρούς διακηρύσσονται διάφοροι διαγωνισμοί για κάποια συγκεκριμένη διαδρομή και η εταιρεία που θα καταφέρει να κάνει την επιθυμητή μεταφορά έχει κάποια καθόλου ευκαταφρόνητα επιπλέον κέρδη, καθώς η τιμή της μεταφοράς διπλασιάζεται ή και τριπλασιάζεται για έναν ολόκληρο χρόνο. Οπως βλέπετε έχετε πάρα πολλές διαφορετικές επιλογές να κάνετε και, δυστυχώς, πολύ λίγα χρήματα στην αρχή. Γι' αυτό το λόγο αποφάσισα να σας δώσω κάποια μικρά tips ώστε να ξεκινήσετε το παιχνίδι με τις καλύτερες προϋποθέσεις. Κατ' αρχήν πρέπει να τονίσω ότι το πιο προσοδοφόρο μέσο μεταφοράς είναι το τρένο, και μάλιστα είναι ένα από τα πιο γρήγορα. Μη διστάζετε να κάνετε μεγάλες διαδρομές εάν τα μέρη που συνδέετε φαίνονται κερδοφόρα. Χρη-











σιμοποιείτε πολύ το χάρτη για να σχεδιάσετε τη διαδρομή που θα ακολουθήσετε κάθε φορά, ώστε να μη βρεθείτε ξαφνικά μπροστά σε κάποιο ανυπέρβλητο και ενοχλητικό εμπόδιο. Θα βοηθούσε πολύ αν δημιουργούσατε εξειδικευμένες γραμμές, είτε για μεταφορά επιβατών, είτε για μεταφορά κάποιων άλλων "αγαθών" και όχι λίγο απ' όλα. Τα λεωφορεία και τα υπόλοιπα οδικά οχήματα προσωπικά τα χρησιμοποιώ μόνο για μεταφορές μικρών αποστάσεων, μέσα στις πόλεις συγκεκριμένα, ενώ τις μεγαλύτερες αποστάσεις τις καλύπτω με τραίνα ή σπανίως, με αεροπλάνα. Επίσης πρέπει να ξέρετε ότι όσο πιο γρήγορα φτάσει κάτι στον προορισμό του, τόσο περισσότερα λεφτά θα λάβετε για τη μεταφορά του, οπότε το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τη συντομότερη διαδρομή. Αυτά τα ολίγα σαν βοήθεια για να ξεκινήσετε. Και πάμε στα τεχνικά του παιχνιδιού. Αλήθεια, σας άρεσαν τα γραφικά του Sim City 2000; Αν ναι, τότε είμαι σίγουρος ότι θα λατρέψετε αυτά του Transport Tycoon τα οποία και πιο λεπτομερή είναι και με καλύτερη κίνηση, παρ'όλο που είναι και αυτά σε 640x480 ανάλυση και με την ίδια προοπτική. Πραγματικά η λεπτομέρεια αλλά και η κίνηση των διαφόρων οχημάτων αλλά και των backgrounds είναι φανταστική, ενώ τα χρώματα είναι ευχάριστα και πλούσια. Η ποικιλία των κτιρίων είναι τεράστια, ενώ τα sprites των οχημάτων πολύ σπάνια μοιάζουν μεταξύ τους.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Χρησιμοποιήστε τις ελληνικές συγκοινωνίες ώστε να ξέρετε ακριβώς τι πρέπει να αποφύγετε ...**

Και μην ξεχνάτε ότι μέσα από το Transport Tycoon βλέπετε την εξέλιξη στον τομέα των μεταφορών σε έναν ολόκληρο αιώνα. Οπότε καταλαβαίνετε ότι τα οχήματα παρουσιάζουν τεράστια ποικιλία. Τι άλλο να ζητήσει κανείς από ένα παιχνίδι στρατηγικής στον τομέα των γραφικών; Αλλά και στον ήχο η ποιότητα κυμαίνεται σε υψηλότατα επίπεδα.

Υπάρχουν πάρα πολλές διαφορετικές μουσικές οι οποίες όμως, δυστυχώς, περιορίζονται σε jazz θέματα (μπλιάχ!). Αυτό που μου άρεσε πραγματικά είναι ότι μόλις επιλέξετε το icon της μουσικής εμφανίζεται ένα panel το οποίο θυμίζει πολύ έντονα κάποιο wave player των Windows. Εξοχο! Εκεί όμως που εντυπωσιάστηκα είναι στον τομέα των ηχητικών εφφέ. Απίστευτα πράγματα! Οταν ξεκινάει κάποιο τραίνο, το ακούτε να σφυρίζει, ακούτε τη μηχανή του λεωφορείου, τους κινητήρες του αεροπλάνου ή την κόρνα του πλοίου. Είναι αλήθεια ότι κλείνω συνεχώς τη μουσική για να ακούω καλύτερα αυτά τα υπέροχα ηχητικά εφφέ. Στον τομέα του χειρισμού τα πράγματα είναι απλούστατα.



Εκτελείτε όποια ενέργεια θέλετε μέσα από ένα ευκρινέστατο icon menu το οποίο βρίσκεται στην κορυφή της οθόνης και σας επιτρέπει να κάνετε κυριολεκτικά ότι θέλετε.

Μόλις επιλέξετε κάτι, τότε εμφανίζεται το υπο-menu το οποίο μπορείτε να μετακινήσετε σε όποιο σημείο της οθόνης θέλετε και να το κλείσετε όποτε χρειαστεί. Τι πιο απλό;

## ΓΕΝΙΚΑ

**Είναι αλήθεια ότι πληθαίνουν μέρα με την ημέρα οι καλοί τίτλοι στο χώρο της στρατηγικής, αλλά δυστυχώς πολύ λίγοι πλησιάζουν το επίπεδο του Transport Tycoon το οποίο έχω ήδη κατατάξει στην τρίτη θέση των προτιμήσεών μου στα παιχνίδια του χώρου. Αυτό πιστεύω ότι τα λέει όλα ... Υπέροχα γραφικά και ήχος, φοβερά πλούσιο gameplay, απλούστατος χειρισμός, πρωτότυπο θέμα, αλλά και διαολεμένη εθιστικότητα. Μην το χάσετε!**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**93%**





**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Fantastico (κι ας μην έχει Κουλιανού)!

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 89 |
| GAMEPLAY | 92 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 90 |




# TENDO

| | |
|---|---|
| **HOUSE** | THE BLETCHLEY GROUP |
| **FORMAT** | PC, CD-ROM |
| **TEST** | 486DX/40, Compro Sound Pro |

Του **Π. Δημόπουλου**

Αλήθεια, θυμάστε εκείνο το puzzle game που κυκλοφόρησε πριν από αρκετό καιρό τόσο στα ηλεκτρονικά όσο και στους υπολογιστές. Αναφέρομαι φυσικά στο πασίγνωστο Shanghai το οποίο βασιζόταν σε ένα αρχαίο κινέζικο παιχνίδι. Κάτι τέτοιο είναι και το Tendo, μόνο που βασίζεται σε ένα παλαιό παιχνίδι το οποίο παιζόταν στο χώρο της Καραϊβικής, το Malliouhana. Ποτέ δε μου άρεσαν τα puzzle games και σίγουρα το Tendo δεν είναι αυτό που θα κατορθώσει να με κάνει να αναθεωρήσω τις απόψεις μου. Το Tendo λοιπόν είναι ένα παιχνίδι λογικής για Windows.

Το κάθε επίπεδο αποτελείται από κομμάτια, μέχρι και 144, και εσείς έχετε να κάνετε μόνο ένα απλούστατο πράγμα. Πρέπει να "ζευγαρώσετε" και να αφαιρέσετε όμοια κομμάτια από το board, ενώ αν παίζετε εναντίον του υπολογιστή θα πρέπει να σκέφτεστε γρήγορα, ώστε να βγάζετε τα κομμάτια πριν σας προλάβει ο υπολογιστής. Υπάρχουν τρία διαθέσιμα modes με διαφορετικά σύμβολα το καθένα. Επίσης μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου άλλου παίκτη αλλά μόνο μέσω δικτύου. Τα κομμάτια σε κάθε οθόνη χωρίζονται σε διαφορετικά επίπεδα και όπως καταλαβαίνετε πρέπει να τα διώξετε όλα, λαμβάνοντας υπόψη ότι μπορείτε να αφαιρέσετε μόνο τα κομμάτια τα οποία έχουν δύο από τις έξι πλευρές τους κενές. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν παρουσιάζουν τίποτα το αξιοσημείωτο, άλλωστε δε χρειάζεται για τέτοιου είδους παιχνίδι, ενώ τα περισσότερα κομμάτια έχουν επάνω τους παιδικά σχέδια, σχήματα και κάτι σαν κινέζικα σύμβολα, όλα με έντονα χρώματα. Αυτό που κάπως διασώζεται είναι κάποια backgrounds που εμφανίζονται και είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, αλλά και πάλι δεν αρκούν. Οσο για τον ήχο, τι να πω; Οτι δεν ακούγεται τίποτα;

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**
**Σκεφτείτε το καλά.**

Και λίγο θα είναι αφού έχουμε μόνο ελάχιστα ηχητικά εφφέ και καθόλου μουσική! Αυτό που δε μπορώ με τίποτα να καταλάβω είναι γιατί χρειάστηκε ένα ολόκληρο CD για ένα τέτοιο παιχνίδι. Και μη μου πείτε ότι δε χώραγε σε δισκέττες;

Τέλος πάντων! Οφείλω όμως να ομολογήσω ότι είναι σχετικά πιο εύκολο από το Shanghai μια και τα σύμβολα διακρίνονται καλύτερα αφού δεν φαίνονται όλα ίδια. Αλλά δεν ξέρω, το Shanghai μου φάνηκε αρκετά πιο δομημένο.









## ΓΕΝΙΚΑ

**Αφού όλοι ξέρουν πόσο μισώ τα puzzle games, γιατί τα φορτώνουν σε εμένα; Ενα παιχνίδι με πάρα πολλές ομοιότητες με το Shanghai αν και όχι τόσο καλό (;;;). Μέτρια τα γραφικά, ανύπαρκτος ο ήχος και αφάνταστα κουραστικό και επαναλαμβανόμενο το gameplay. Αντοχή μηδέν και δε δύναμαι να κατανοήσω γιατί είναι σε CD-ROM.**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**45%**



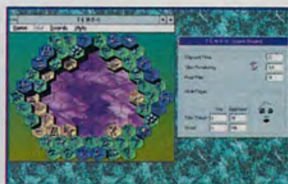


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλύτερα να το αποφύγετε.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 75 |
| ΗΧΟΣ | 45 |
| GAMEPLAY | 50 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 50 |









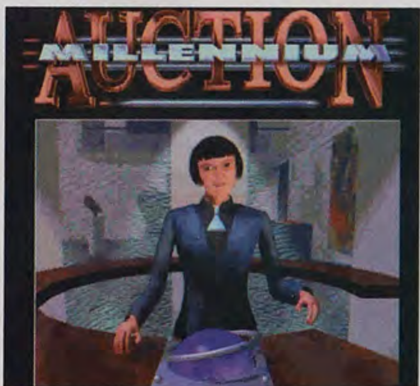

# MILLENNIUM AUCTION

| | |
|---|---|
| HOUSE | EIDOLON |
| FORMAT | PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Π. Δημόπουλου**

Ο πλειστηριασμός της χιλιετίας. Μάλιστα. Ωραίος τίτλος. Να δούμε τώρα πια τι άλλο μπορεί να ακούσουμε. Είναι αλήθεια ότι αντιμετώπιζα με πολύ σκεπτικισμό, αρχικά τουλάχιστον, αυτό το παιχνίδι. Για να σας πω την αλήθεια δεν ήμουν σίγουρος αν όντως επρόκειτο για παιχνίδι ή για κάποιο είδος εγκυκλοπαίδειας. Τελειώνει που λέτε το installation στα Windows (ήδη ξεκινήσαμε με μειονέκτημα, ξέρετε ότι μισώ τα Windows) και παρατηρώ ένα δεύτερο δισκάκι CD-ROM στη συσκευασία ενώ ταυτόχρονα διαβάζω ότι περιέχει το σενάριο του παιχνιδιού.




Ορίστε; Μάλιστα φίλοι μου. Μέσα στο δεύτερο CD του Millennium Auction (όλο το μπερδεύω με το αλησμόνητο Millennium Falcon) περιέχεται κάτι σαν ταινία μικρού μήκους η οποία μας δίνει μια άκρως κατατοπιστική εικόνα του κόσμου μας στις αρχές του επόμενου αιώνα και χιλιετίας. Ενας ακήρυχτος οικονομικός πόλεμος έχει ξεσπάσει ανάμεσα στις δυο πιο ανθηρές οικονομίες της εποχής, την αμερικανική και την ευρωπαϊκή. Σύντομα ξεσπούν και στρατιωτικές συρράξεις και ο Ο.Η.Ε. αποφασίζει να πάρει την κατάσταση στα χέρια του. Καταργεί τα υπάρχοντα κράτη και ιδρύει ένα ενιαίο παγκόσμιο κράτος με κοινή οικονομία και κοινό νόμισμα, το δολάριο των Ηνωμένων Εθνών. Μέχρι τότε το μοναδικό πράγμα που είχε μείνει αλώβητο από τις διαμάχες ήταν η τέχνη.




Τώρα όμως η κατάσταση έχει γίνει απελπιστική. Ιδιώτες έχουν συγκεντρώσει τεράστιες ποσότητες έργων τέχνης τα οποία πλέον δεν εκτίθονται και τα μουσεία βρίσκονται σε τραγική κατάσταση και εξαναγκάζονται να ξεπουλήσουν ότι τους έχει απομείνει προκειμένου να αποφύγουν την καταστροφή. Και εδώ όμως επενέβη ο Ο.Η.Ε. κάνοντας ριζικές μεταρρυθμίσεις. Απαγορεύεται νομοθετικά η κάθε αγοραπωλησία έργων τέχνης με μια εξαίρεση. Ιδρύεται ένα κεντρικό Auction House μέσα στο οποίο επιτρέπεται ο πλειστηριασμός ορισμένων έργων τέχνης, ίσως των σημαντικότερων. Ακόμη δημιουργείται ένα δίκτυο αγοραπωλησίας, το Info-Link, μέσω του οποίου "κινούνται" όσοι λαβαίνουν μέρος στον πλειστηριασμό. Φυσικά μόνο ορισμένα άτομα μιας κάποιας οικονομικής επιφάνειας έχουν δικαίωμα να λάβουν μέρος είτε για προσωπικό όφελος είτε σαν μεσάζοντες για αγορές τρίτων. Ο πλειστηριασμός ανοίγει τις πόρτες του στο κοινό και γίνεται το happening της εποχής. Κάπου εδώ μπαίνετε εσείς στο κόλπο. Επιλέγετε έναν από τους διαθέσιμους χαρακτήρες, εγώ προτιμώ τον Γερμανό Dieter Haas αν και ο Ιάπωνας, ο Takeshi Mori, έχει πολύ cyberpunk look, και αρχίζετε τη συλλογή πληροφοριών για το ποια κομμάτια θα "χτυπήσετε". Μέσω του Art-Net μπορείτε να δείτε ποια κομμάτια ζητούνται και σε τι τιμές (ένα μικρό τιράκι, να προτιμάτε τα "πακέτα" διότι δίνουν πολύ υψηλές τιμές) κυμαίνονται. Αλλά δεν αρκεί αυτό. Πρέπει σε κάθε διάλειμμα να συνομιλείτε με τους υπόλοιπους παρευρισκόμενους και να παρακολουθείτε ανελλιπώς τηλεόραση γιατί μαθαίνετε διάφορες πολύτιμες πληροφορίες για πολλά κομμάτια. Εκεί όμως που αντλείτε τις περισσότερες πληροφο-










ρίες είναι στο γραφείο του επιστάτη, είτε διαβάζοντας εφημερίδα, είτε ακούγοντας ραδιόφωνο, είτε βλέποντας και πάλι τηλεόραση. Να είσαστε σίγουροι ότι θα χρειαστείτε μεγάλες ποσότητες χαρτιού μια και οι σημειώσεις αυτών που μαθαίνετε θα σας αποβούν κάτι παραπάνω από χρήσιμες. Μπείτε λοιπόν στο δωμάτιο του πλειστηριασμού και αρχίστε το ποντάρισμα. Ισως να δυσκολευτείτε να ξεχωρίσετε τι πρέπει να "χτυπήσετε" αρχικά, αλλά σιγά σιγά θα το βρείτε. Και ερχόμαστε στο μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού. Αποτελείται από μια και μόνη ημέρα, χωρισμένη σε τρία τμήματα.

Ο σκοπός σας είναι να έχετε τα περισσότερα χρήματα, είτε στο portofolio είτε cash, απ' όλους στο τέλος αυτής της ημέρας.

Δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο αλλά ούτε και δύσκολο. Και μόλις τελειώσει η ημέρα βλέπετε το τέλος του χαρακτήρα που κέρδισε, είτε είστε εσείς είτε είναι άλλος, και αυτό ήταν. Πάλι από την αρχή! Φυσικά ο κάθε χαρακτήρας έχει διαφορετικό τέλος ενώ και τα έργα τέχνης του κάθε πλειστηριασμού είναι διαφορετικά αλλά ...

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι το λιγότερο έξοχα. Ομορφες rendered προσωπογραφίες αλλά και δωμάτια ενώ κατά τη μετακίνησή σας ανάμεσα στα διάφορα δωμάτια βλέπετε τη διαδρομή σας με αρκετά καλή κίνηση. Οι φωτογραφίες των έργων τέχνης, υπαρκτών και μη, είναι έξοχες και σίγουρα θα αποκομίσετε πολλές χρήσιμες γνώσεις μια και τα στοιχεία που τις συνοδεύουν είναι πλήρη και ιστορικά ακριβή. Αυτό όμως που μου έκανε τεράστια εντύπωση είναι οι συνομιλίες. Μου θύμισαν εφιάλτες ή ονειρικές σκηνές από cult ταινίες ή ακόμη περισσότερο "ψυχεδελικές" σκηνές από παραλήρημα λόγω χρήσης παραισθησιογόνων. Τουλάχιστον στις ταινίες κάπως έτσι τα δείχνουν. Εμφανίζονται οι δυο χαρακτήρες που συνομιλούν παρουσιάζοντας απίστευτες αλλοιώσεις και μεταμορφώσεις, ενώ και διάφορες "γκραβούρες" που κάνουν την εμφάνισή τους δίνουν στη συνομιλία έντονη συναισθηματική φόρτιση αλλά και ένα πολύ αλλόκοτο feeling το οποίο, εγώ προσωπικά, το βρήκα πολύ cult. Κυριολεκτικά με μάγεψε. Μπράβο Eidolon! Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξίσου καλός. Υπάρχουν όμορφες εκτελέσεις διαφόρων πασίγνωστων μουσικών θεμάτων της κλασικής μουσικής όπως ο Γαλάζιος Δούναβης (ααχ, τι εποχές Elite μου θύμισε αυτό ...) και άλλα διάφορα.

Η ομιλία είναι πολύ καθαρή ενώ ο κάθε χαρακτήρας έχει μια ιδιαίτερη προφορά, ανάλογα με την εθνικότητά του.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Ετοιμαστείτε για μια αλλόκοτη και εντελώς νέα εμπειρία.**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Σίγουρα ένα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια που έχω δει ποτέ. Τόσο σαν θέμα όσο και σαν τεχνική και δομή, το Millennium Auction με καθήλωσε μπροστά στο μόνιτορ μέχρι που το τελείωσα. Τα γραφικά είναι φανταστικά αλλά οι συνομιλίες είναι αυτές που κλέβουν την παράσταση. Αν υπήρχε adventure τρόπου με τέτοιες σκηνές σίγουρα θα ήταν το αγαπημένο μου παιχνίδι (απλά ιδέες δίνω ...). Τεχνικά άρτιο, με σωστή τεκμηρίωση του σεναρίου και ενδιαφέρον game-play, το Millennium Auction είναι ότι πρέπει για τον "ψαγμένο" και απαιτητικό παίκτη που αναζητάει κάτι το εντελώς διαφορετικό.**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**80%**





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αλλόκοτα όμορφο.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 94 |
| ΗΧΟΣ | 92 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 88 |







| | |
|---|---|
| HOUSE | Renegade/Sensible Software |
| FORMAT | AMIGA |
| TEST | AMIGA 500 1MB |

Του **Κ.Μάνου**

Το Kick Off 2 παραμένει το καλύτερο αθλητικό παιχνίδι όλων των εποχών. Ομως το Sensible Soccer έχει δύο αντικειμενικά ρεκόρ: είναι ο αθλητικός εξομοιωτής που πούλησε τα περισσότερα κομμάτια από όλους και σίγουρα ένα από τα top-selling παιχνίδια της Amiga!

Οποιος όμως δει για πρώτη φορά το SWOS θα πει "Πω, πω πόσο μοιάζει με το πρώτο μέρος". Ενα πρώτο μέρος που κυκλοφόρησε πριν από δύο χρόνια περίπου. Είναι αλήθεια ότι τα περισσότερα στοιχεία που έκαναν το Sensible Soccer επιτυχία έχουν διατηρηθεί αλλά αυτό σίγουρα δεν είναι κακό! Ετσι η μπάλα δεν παραμένει κολλημένη στα πόδια των παικτών όταν κάνουν τις κινήσεις τους, τα sprites είναι μικρά και το γήπεδο αρκετά μεγάλο ώστε να επιτυγχάνεται μια ρεαλιστική αναλογία, υπάρχει aftertouch στις μπαλιές σας και καταπληκτικοί τερματοφύλακες, ενώ μπορείτε να επιλέγετε και μερικές απίστευτα πρωτότυπες ομάδες όπως η μεικτή ΒΙΒΛΟΥ(!) ή η ομάδα των οδηγών αγωνιστικών αυτοκινήτων!

Ομως είναι και τα νέα στοιχεία που το κάνουν ακόμα καλύτερο. Λοιπόν, εκτός από το αγωνιστικό μέρος υπάρχει αυτή τη φορά και ένα προπονητικό. Τον τελευταίο καιρό τα παιχνίδια όπου ο παίκτης παίρνει το ρόλο του προπονητή γνωρίζουν άνθιση και η Sensible δεν έχασε την ευκαιρία να εμπλουτίσει το gameplay της. Μερικά κύρια στοιχεία της προσπάθειας αυτής είναι ότι σε κάθε παίκτη έχει δοθεί και μία χρηματική αξία την οποία πρέπει να φροντίσετε να διατηρεί και να είναι ανταγωνιστικός τόσο στο τραπέζι των διαπραγματεύσεων/μεταγραφών όσο και στον αγωνιστικό χώρο. Αν αποφασίσετε να ακολουθήσετε την καριέρα του προπονητή/μάνατζερ να ξέρετε ότι δεν έχετε κανέναν έλεγχο πάνω στους παίκτες ενώ παίζετε στο γήπεδο. Μπορείτε όμως σε κάθε περίπτωση να αλλάζετε τους παίκτες και την τακτική της ομάδας.



Τα μενού που χρησιμοποιείτε για όλα αυτά μοιάζουν ατελείωτα. Κάθε ένα που ανοίγετε φαίνεται να οδηγεί σε πολύ περισσότερα. Ευτυχώς στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι σωτήριες εντολές EXIT και Play Match που ξεκαθαρίζουν τα πράγματα ακόμα και γι'αυτούς που δεν έχουν ξαναπαίξει το παιχνίδι ποτέ.

Το σύνολο των πρωταθλημάτων



## ΓΕΝΙΚΑ

**Το πρόγραμμα είναι το γνωστό Sensible Soccer στον αγωνιστικό τομέα με ενισχυμένο "κέλυφος". 1500 ομάδες, περισσότεροι από 22000 παίκτες και δυνατότητα να πάρετε την θέση του προπονητή κάνουν το SWOS μια απαραίτητη αγορά για κάθε χρήστη Amiga.**










που έχουν συμπεριληφθεί και ιδίως ο αριθμός των ομάδων είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακό: 1500 (ναι, 1500 δεν είναι τυπογραφικό λάθος!) ομάδες από ολόκληρο τον κόσμο περιμένουν τους οπαδούς τους να παίξουν μαζί τους σε φιλικά, κύπελλα και πρωταθλήματα. Φανταστείτε λοιπόν ότι υπάρχουν περίπου 22000 παίκτες σε αυτό το παιχνίδι και όπως βλέπετε οι περισσότεροι με τα πραγματικά τους ονόματα! Σε κάθε περίπτωση μπορείτε να διαλέξετε αν θα είσαστε παίκτης, προπονητής ή και τα δύο μαζί.

Ενα άλλο εντυπωσιακό σημείο είναι το μέγεθος των στατιστικών που συγκεντρώνονται σε κάθε πρωτάθλημα γεμίζοντας πολλές πολλές σελίδες με αριθμούς. Το στοιχείο βέβαια που θα ενθουσιάσει τους Ελληνες παίκτες είναι ότι έχει συμπεριληφθεί και το ελληνικό πρωτάθλημα στο παιχνίδι! Και αν δεν κάνω λάθος είναι η πρώτη φορά που γίνεται κάτι τέτοιο. Τι σου κάνει έστω και μια αποτυχημένη παρουσία στο Μουντιάλ!

Ετσι, όπως μπορείτε να δείτε στις φωτογραφίες μας, υπάρχουν όλες οι ομάδες της πρώτης - τουλάχιστον! - εθνικής. Τώρα αν καταφέρετε να καταλάβετε και τι ομάδα είμαι...

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Βάλτε τα καλά σας αθλητικά παπούτσια και ετοιμαστείτε να γυρίσετε όλες τις ομάδες του κόσμου.**

Ο ρεαλισμός που απαιτεί ένα πετυχημένο παιχνίδι και ένας εξομοιωτής ποδοσφαίρου επιτυγχάνεται με τους διαιτητές (κάθε πλευρά κανονισμών στο παιχνίδι έχει συμπεριληφθεί), ακόμα και με την ύπαρξη του οφσάιντ. Μπορείτε να το επιτρέψετε ή να το παραβλέψετε. Το παιχνίδι είναι από τα καλύτερα διπλά που μπορείτε να διαλέξετε για να νικήσετε τους φίλους σας.

Διαφέρει από το Kick Off 2 βέβαια, αλλά καλό θα ήταν και εκείνοι οι φανατικοί του αριστουργήματος του Dino Dini να του δώσουν μια ευκαιρία.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**90%**





**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Θέλετε να τα πούμε πάλι για το Αγγλικό ποδόσφαιρο;

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 65 |
| ΗΧΟΣ | 75 |
| GAMEPLAY | 93 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 88 |



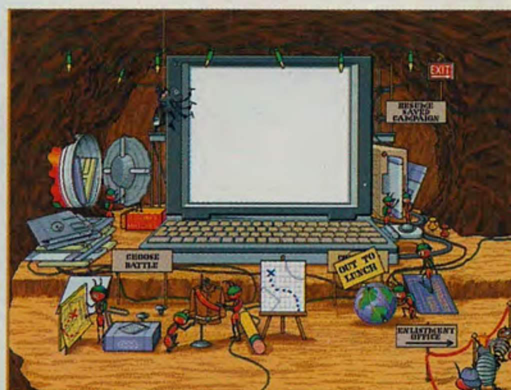

# BATTLE BUGS

| | |
|---|---|
| HOUSE | SIERRA |
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40, Compro Sound Pro |

Του **Π. Δημόπουλου**

Τελικά μου φαίνεται ότι τον τελευταίο καιρό η Sierra κάτι έχει πάθει. Τι εννοώ; Απλά το γεγονός ότι αντί να κυκλοφορήσει τα εναγωνίως αναμενόμενα Quest for Glory V και Gabriel Knight II (ναι, ναι θα κυκλοφορήσουν εντός του έτους) το έχει ρίξει στη στρατηγική. Τώρα τι οδήγησε μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής adventures (τον καιρό εκείνο) σε τέτοια "κατάντια" μόνο ο Tempus το ξέρει. Το Battle Bugs λοιπόν είναι η νέα παραγωγή της Sierra και κινείται καθαρά στη σφαίρα της στρατηγικής.

Πρέπει να ομολογήσω ότι η πρώτη εντύπωση που μου έκανε το παιχνίδι, τόσο από τις διαφημίσεις όσο και από τα previews, ήταν αρκετά καλή. Το γιατί είναι αρκετά απλό. Πρόκειται για ένα από τα πιο πρωτότυπα θέματα που έχω δει τον τελευταίο καιρό. Με τι ακριβώς ασχολείται; Για να δούμε ... Κατ' αρχήν πρέπει να επισημάνω ότι μου έκανε εντύπωση το εξώφυλλο του παιχνιδιού. Πρόκειται για μια παρωδία της κλασικής φωτογραφίας των Αμερικανών πεζοναυτών που προσπαθούν να σηκώσουν τη σημαία τους σε κάποιο λόφο μετά την απόβαση στην Iwo Jima στη διάρκεια του πολέμου του Ειρηνικού. Μόνο που αντί για Αμερικανούς πεζοναύτες εδώ έχουμε κατσαρίδες! Πολλοί (όπως και εγώ άλλωστε) ίσως να το θεωρήσουν σαν ένα είδος "ιεροσυλίας" αλλά είναι αλήθεια ότι είναι αρκετά διασκεδαστικό, έξυπνο και, αν μη τι άλλο, πρωτότυπο. Και αυτό ακριβώς είναι και το θέμα του παιχνιδιού. Αναλαμβάνετε το ρόλο του στρατάρχη της βασίλισσας Elizabug (κατά το Queen Elizabeth υποθέτω) και πρέπει να διοικήσετε τα στρατεύματά σας εναντίον του υπολογιστή ή "κάποιου άλλου εγωμανή και τυραννικού ανθρώπου" (όπως αναγράφεται και στη συσκευασία).










Πανέξυπνο, πρωτότυπο και διασκεδαστικό αν και κάπως αφελές, για να μην πω παιδικό, το θέμα. Τα οχυρά, οι γέφυρες, τα αεροδρόμια και όλα τα άλλα στρατηγικά σημεία ενός πραγματικού πολέμου έχουν πλέον αντικατασταθεί από κομμάτια πίτσας (yummie!), σοκολάτες και μπισκότα! Θα προλάβει η διμοιρία των αραχνών σας να διασχίσει τη λίμνη από Coca-Cola εγκαίρως και να σώσει τη σημαία; Θα καταφέρει το σμήνος kamikaze σας, που απαρτίζεται από κουνούπια, να κατατροπώσει τις αντίπαλες κατσαρίδες; Αυτά είναι μερικά μόνο από τα κρίσιμα ερωτήματα τα οποία θα σας προβληματίσουν αν παίξετε το Battle Bugs. Οπως κα-








ταλαβαίνετε, το παιχνίδι είναι μια έξυπνη παρωδία ενός πραγματικού πολέμου με χιουμοριστικό πνεύμα αλλά και φινέτσα. Θα χρειαστεί να περάσετε θριαμβευτικά μέσα από 56 διαφορετικά πολεμικά σενάρια ενώ έχετε υπό τις διαταγές σας 22 διαφορετικά έντομα, το καθένα με τη δική του ταχύτητα, ικανότητα αλλά και "δύναμη πυρός". Υπάρχουν πολύ χιουμοριστικά briefings πριν από κάθε αποστολή, αστείες νικητήριες τελετές αλλά και ένα γενικότερο πνεύμα διακωμώδισης του συμβατικού πολέμου. Αλλά υπάρχουν και ορισμένα προβλήματα. Οι αποστολές είναι αρκετά περιορισμένες τόσο σε κλίμακα όσο και σε ποικιλία. Τι εννοώ. Η κάθε "πίστα" του παιχνιδιού είναι σπάνιο να καταλαμβάνει περισσότερο από μια οθόνη ενώ και τα στρατεύματα που διατάζετε αλλά και αντιμετωπίζετε είναι πολύ μικρά σε αριθμό. Δεν ξέρω αλλά στον τομέα του gameplay τα πράγματα είναι κάπως στατικά και φτωχά.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Τρομάξτε τη μικρή σας αδερφή με αράχνες και άλλα λαστιχένια έντομα.**



Επίσης το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο όπως έχει, όσον αφορά τις μάχες τουλάχιστον, σε ορισμένες αποστολές όμως ο χρόνος είναι κάτι παραπάνω από πιεστικός, δημιουργώντας αρκετά μεγάλο πρόβλημα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός χωρίς να παρουσιάζει κάποιο πρόβλημα άξιο αναφοράς. Και πάμε στα τεχνικά. Και εδώ φαίνεται η προσπάθεια της Sierra να δώσει χιουμοριστικό χαρακτήρα σε αυτή την παραγωγή της. Τα γραφικά του παιχνιδιού εμφανίζουν διάχυτο έναν καρτουνίστικο χαρακτήρα, αν και ούτε κατά διάνοια δεν πλησιάζει τα γραφικά και το animation του King's Quest VII.

Τα sprites του παιχνιδιού είναι αρκετά μικρά σε μέγεθος αλλά τόσο αυτά όσο και τα όμορφα backgrounds είναι πολύ λεπτομερή, κυρίως λόγω των υψηλών αναλύσεων που υποστηρίζει.

Μπορείτε να παίξετε σε ανάλυση 640x480 ή αν θέλετε, και έχετε μνήμη, σε 800x600. Καλό ε; Το κάθε διαφορετικό έντομο είναι ξεκάθαρα σχεδιασμένο και έχει κάποια πραγματικά στρατιωτικά στοιχεία.

Οι ακρίδες για παράδειγμα είναι οι αλεξιπτωτιστές και τις βλέπετε να φορούν στολή και πράσινο μπερέ! Ο ήχος του παιχνιδιού είναι, χμμμ, αρκετά καλός.

Η μουσική του δε λέει και τίποτα σπουδαίο αλλά τα ηχητικά εφφέ είναι πολύ όμορφα. Υπάρχει ωραία ομιλία στα briefings αλλά και στην παρασημοφόρηση, ενώ μέσα στις μάχες οι ήχοι βγάζουν αρκετό γέλιο.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Μια απρόσμενη όσο και ευχάριστη έκπληξη εκ μέρους της Sierra. Ενα πολύ διασκεδαστικό και εξαιρετικά πρωτότυπο, κάτι που γενικά λείπει τον τελευταίο καιρό, παιχνίδι στρατηγικής με όμορφα γραφικά, άφθονο χιούμορ και αρκετά καλό (αν και λίγο δύσκολο) gameplay. Σίγουρα δεν αποτελεί την καλύτερη επιλογή στο χώρο αλλά αν δεν έχετε CD-ROM σας το συνιστώ. Αλλά και να έχετε CD, δεν πειράζει ...**

**ΑΝΤΟΧΗ** 89%





**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Πρωτότυπο.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 86 |
| ΗΧΟΣ | 85 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 88 |







| | |
|---|---|
| HOUSE | ID SOFTWARE |
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX2/66, Sound Blaster 16 |

Του **Β. Σάμιου**

**Ασχετα με το είδος παιχνιδιών που παίζετε, πρέπει να δεχθείτε ή ακόμα να προσαρμοστείτε στο γεγονός ότι το DOOM σηματοδότησε μία νέα εποχή παιχνιδιών. Ηταν, αν θέλετε, ένα παιχνίδι-σταθμός που οριοθέτησε ένα καινούργιο είδος games με τον τίτλο DOOM. Οι διαστάσεις που πήρε το παιχνίδι δεν περιορίστηκαν σε μερικά καλά σχόλια ή στις καλές βαθμολογίες, αλλά στη δημιουργία ενός είδους παιχνιδιού με αποτέλεσμα, πέρα από τις γνωστές κατηγορίες adventure, RPG, platform, να προστεθεί και η κατηγορία DOOM. Μετά λοιπόν απ'αυτή την επιτυχία της ID software και πριν καλά καλά ηρεμήσουν τα πράγματα, πέφτει σαν κεραυνός το Heretic.**

**Σεναριακά (;) δεν έχει καμμία σχέση με το Doom και κατά συνέπεια δεν αποτελεί και το τρίτο μέρος της σειράς, παρ'όλες τις φήμες που είχαν διαδοθεί και ήθελαν το Heretic σαν τη συνέχεια της δυναστείας Doom. Ομοιάζουν όμως τόσο πολύ τεχνικά που και ο πιο άσχετος με τα computer games καταλαβαίνει ότι προέρχονται από το ίδιο "καλούπι". Το γεγονός αυτό δεν αναιρείται από το ότι η virtual reality τεχνική του είναι σαφώς βελτιωμένη και έχουν προστεθεί νέες δυνατότητες και καινοτομίες που κάνουν τη δράση να ξεφεύγει, εν μέρει, από το καθιερωμένο σκηνικό του Doom. Ολα αυτά όμως, όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, απεδείχθησαν "λίγα" για να μπορούμε να μιλάμε για τον άξιο διάδοχο του Doom.**






## HERETA ΜΟΥ ΤΟΝ ΠΛΑΤΑΝΟ... ΣΕΝΑΡΙΟ

**Η χρονολογία άγνωστη. Ο τόπος επίσης. Σκοπός η επιβίωσή σας και η εξόντωση της πηγής του κακού. Ο δρόμος είναι μακρύς και οι εχθροί που σας περιμένουν αρκετοί. Θα χρειαστεί να περιπλανηθείτε και να εξερευνήσετε πολλά μέρη μέχρι να**



*Τα αυγά που μετατρέπουν τους εχθρούς σας σε κοτόπουλα περισσότερο γέλιο έχουν παρά είναι χρήσιμα.*



*Οπως και τα υπόλοιπα αντικείμενα έτσι και τα μπουκαλάκια που αναπληρώνουν την ενέργειά σας φαίνονται να αιωρούνται.*



*Τα αντικείμενα που βλέπετε έχουν το ρόλο που είχαν τα βαρέλια στο Doom. Ετσι και πυροβολήσετε και τα πετύχετε...ΜΠΟΥΜ!*




*Ο τελικός enemy του παιχνιδιού φαίνεται ιδιαίτερα δύσκολος....*




*Το έντονο κίτρινο χρώμα δηλώνει ότι είστε άτρωτος....*

αποκτήσετε τα κατάλληλα εφόδια και να εξαφανίσετε όσους στέκονται εμπόδιο στο δρόμο σας. Η εισαγωγή είναι ανύπαρκτη και τη θέση της καταλαμβάνουν σκηνές από το παιχνίδι, χωρίς να σας παρέχεται καμμία πληροφορία για το σενάριό του. Το αν αυτό αποτελεί παράλειψη ή λεπτομέρεια ανάξια λόγου εξαρτάται τελικά από το αν το παιχνίδι έχει τη δύναμη να σε κρατά καθηλωμένο και να σε κάνει να ξεχνάς τι είδες ή τι δεν είδες πριν ξεκινήσεις να παίζεις. Αλλωστε η εταιρεία μάς έχει συνηθίσει στις "ανύπαρκτες" εισαγωγές.




*Με το tome of power ενεργοποιημένο, το όπλο σας γίνεται ιδιαίτερα δυνατό.*

### ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ...

Το Heretic χωρίζεται σε τρία "επεισόδια" που και αυτά με τη σειρά τους χωρίζονται σε οκτώ ή εννέα επίπεδα, ανάλογα με το δρόμο που θα ακολουθήσετε σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο. Τη δυσκολία του παιχνιδιού την καθορίζετε επιλέγοντας μία από τις πέντε βαθμίδες που έχετε στη διάθεσή σας. Αφού λοιπόν περάσετε μέσα από αυτές τις επιλογές, που πρέπει να ομολογήσουμε ότι δε διαφέρουν καθόλου από αυτές του DOOM, ξεκινάτε να παίζετε. Κινείστε μέσα σε έναν τρισδιάστατο χώρο και στο κάτω μέρος της οθόνης εκτός από το όπλο σας, που "εξέχει" χαρακτηριστικά, διακρίνονται τα πυρομαχικά σας, η ενέργειά σας, η ασπίδα σας, τα κλειδιά που έχετε βρει και το αντικείμενο που έχετε επιλέξει από το inventory για να χρησιμοποιήσετε. Και μια και αναφέρθηκα στο inventory αξίζει να σταθώ σε αυτό το σημείο και να σας περιγράψω τις καινοτομίες του παιχνιδιού και τα νέα χαρακτηριστικά του. Πρώτα απ'όλα, τα αντικείμενα που μαζεύετε δεν περιορίζονται μόνο σε πυρομαχικά, όπλα, ενέργειες και ασπίδες αλλά συναντάτε μία μεγάλη ποικιλία άλλων αντικειμένων όπως μπουκαλάκια ενέργειας, αυγά για να μετατρέπετε τους αντιπάλους σας σε κοτόπουλα, βιβλία για να αυξάνεται η δύναμη του όπλου σας κλπ. Μία ακόμα καινοτομία είναι και η δυνατότητα να κοιτάτε προς τα πάνω ή προς τα κάτω (γενικά να καθορίζετε το ύψος), στοιχείο που δίνει στο παιχνίδι περισσότερο ρεαλισμό αλλά και μία αίσθηση ελευθερίας των κινήσεων.




Αν σε όλα αυτά προσθέσετε και τον πολύ καλό σχεδιασμό των επιπέδων που περιλαμβάνει περισσότερο βάθος, κρυφές πόρτες, έξυπνα "παζλ", τότε σίγουρα μιλάμε για κάτι τελείως διαφορετικό απ' αυτά που έχετε δει μέχρι τώρα. Το φλέγον όμως ζήτημα και αυτό που θα σας απασχολήσει περισσότερο εντοπίζεται στο τεχνικό μέρος του παιχνιδιού που αφήνει πολλά ερωτηματικά μετά από μερικές ώρες παιξίματος. Ας τα πάρουμε όλα με τη σειρά.

### DOOM VS HERETIC

Τόσο για να καταλάβετε καλύτερα το Heretic όσο και εξαιτίας του περιεχομένου του, μία αντιπαράθεση με το Doom καθίσταται αναγκαία. Ετσι λοιπόν θα κάνουμε ένα μικρό συγκριτικό των δύο παιχνιδιών για να σας κατατοπίσουμε καλύτερα. Οπως ήδη ανέφερα παραπάνω, η virtual reality τεχνική είναι σαφώς βελτιωμένη και η ταχύτητα δεν προβληματίζει. Δυστυχώς τα sprites είναι και άσχημα εμφανισιακά (που είναι εκείνοι οι γλυκοί Cacodemon ή ο τρυφερός Baron of Hell) αλλά και η ποιότητα σχεδια-




σμού τους, όσον αφορά κυρίως τη λεπτομέρεια, δείχνει φτωχή.

Το pixelation που παρατηρείται όταν πλησιάζουν κοντά τα αντίπαλα sprites είναι περισσότερο έντονο σε σχέση με το Doom αλλά λίγες θα είναι οι στιγμές που θα γίνει αντιληπτό, καθώς θα φροντίζετε να κρατάτε αποστάσεις ασφαλείας από τους εχθρούς. Τα γραφικά και γενικότερα οι χώροι στους οποίους κινείστε είναι αρκετά προσεγμένοι ενώ έχει δοθεί έμφαση στη λεπτομέρειά τους και στο γενικό σχεδιασμό. Τα τοπία, οι πίστες, τα "διακοσμητικά" στοιχεία είναι φανερά βελτιωμένα σε σχέση με το Doom αλλά τα σκούρα χρώματα που κυριαρχούν στις περισσότερες πίστες του παιχνιδιού χαλάνε τη συνολική εικόνα.

Ο αριθμός των τεράτων είναι σχετικά μικρός και παρατηρείται μία έλλειψη ποικιλίας sprites σε αντίθεση βέβαια με τα αντικείμενα που ήδη ανέφερα. Η δυνατότητα να κοιτάτε ψηλά ή χαμηλά καθώς και να πυροβολείτε προς αυτές τις κατευθύνσεις δίνει μία διαφορετική διάσταση στο παιχνίδι, η οποία έλειπε από το Doom. Φυσικά δεν πρέπει να παραλείψουμε και τη δυνατότητα που έχετε να παίζετε μέσω modem με άλλους φίλους σας.

Περιληπτικά θα λέγαμε, όσον αφορά τα τεχνικά χαρίσματα του παιχνιδιού, ότι έχουμε ένα Doom με καινούργιες πίστες, καλύτερα γραφικά, sprites που δε συγκινούν ή προκαλούν τρόμο, φοβερή όμως ποικιλία αντικειμένων, ενώ τέλος υπάρχει ένα βελτιωμένο engine, όχι τόσο από άποψη ταχύτητας αλλά όσον αφορά τις επιπρόσθετες δυνατότητες που διαθέτει.










*Ολα τα όπλα που θα συναντήσετε στο Heretic. Ξεκινώντας από το απλό "ραβδί" και καταλήγοντας στο εκρηκτικό Mace.*

### ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΑΝΤΟΧΗ

Σίγουρα ο ήχος σε ένα παιχνίδι αποτελεί έναν αφανή παράγοντα επιτυχίας του. Τόσο με τα ηχητικά εφφέ όσο και με τη μουσική το Heretic καταφέρνει να προσθέσει αντίστοιχα ρεαλισμό και ατμοσφαιρικότητα. Ιδιαίτερα προσεγμένα είναι τα ηχητικά εφφέ που, εκτός της μεγάλης ποικιλίας τους, διαθέτουν πολύ καλή ηχητική απόδοση. Η μουσική δε λείπει αλλά θα προτιμήσετε να τη χαμηλώσετε προκειμένου να απολαύσετε τις κραυγές των αντιπάλων σας, τους ήχους των όπλων και τις φωνές των μάγων. Ο χειρισμός με τα πλήκτρα δυσκολεύει κάπως διότι έχετε μία πληθώρα πλήκτρων υπό τον έλεγχό σας.

Τη στιγμή που θα μάχεστε, θα σας φανεί αρκετά δύσκολο να μπείτε στο inventory, να επιλέξετε το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, ενώ παράλληλα με όλα αυτά να πρέπει να πυροβολείτε και να αποφεύγετε τα πυρά των αντιπάλων.

Σίγουρα πάντως με μερικές ώρες εξάσκησης, αν μάλιστα είστε ήδη εξοικιωμένοι με τέτοιου είδους παιχνίδια, το πρόβλημα θα μεταμορφωθεί σε απόλαυση. Και φθάνουμε αισίως στον "προβληματικό" τομέα της αντοχής. Και λέγοντας "προβληματικό" εννοώ ότι και γρήγορα θα καταφέρετε να το τελειώσετε αλλά και στη συνέχεια δε θα έχετε διάθεση να το ξαναπαίξετε. Αν επιλέξε-

τε το πρώτο επίπεδο δυσκολίας, που είναι και το πιο εύκολο, είναι καθαρά θέμα χρόνου να τελειώσετε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού και όχι θέμα δεξιοτεχνίας ή τρόπου παιξίματος. Λόγω του "χαρακτήρα" του παιχνιδιού όμως, να είστε σίγουροι ότι δεν θα το ξαναπαίξετε.













*Οι μάγοι που πετάνε είναι από τους δυσκολότερους αντιπάλους στο παιχνίδι.*

Βέβαια, η δυνατότητα να συνδεθείτε και να παίξετε με άλλους gamers κρατάει το παιχνίδι ζωντανό αλλά τίθεται το ερώτημα γιατί να παίξετε το Heretic και όχι το Doom, τη στιγμή που οι ουσιαστικές διαφορές τους είναι μικρές.

## TIPS

Το σωστό θα ήταν να μην το αποκαλύψω αλλά τελικά όπως βλέπετε δεν κρατήθηκα. Μην διανοηθείτε σε καμμία περίπτωση να επιχειρήσετε τα "σπασίματα" που βάζατε στο Doom, ξέρετε εσείς, IDKFA και IDDQD, διότι η τιμωρία σας θα είναι παραδειγματική. Αν θέλετε δοκιμάστε τα μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι ώστε να μην την "πατήσετε" αργότερα.

Οσο για τα καινούργια που ισχύουν θα τα δημοσιεύσουμε στο επόμενο τεύχος, μην τα θέλετε όλα δικά σας.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Θα το συνιστούσα ανεπιφύλακτα σε οποιονδήποτε "Doomόφιλο". Οσοι έχουν σιχαθεί να ακούνε για Doom, μην επιχειρήσουν να το παίξουν γιατί, αν και δείχνει διαφορετικό, δεν ξεφεύγει από τα μονοπάτια που χάραξε το Doom. Σημαντικές ελλείψεις όπως η εισαγωγή και τα interactives μεταξύ των επεισοδίων δεν έχουν καλυφθεί αλλά δε χρειάζεται να σας απασχολεί καθόλου το γεγονός.

Ο βίαιος δολοφονικός χαρακτήρας των παιχνιδιών στον οποίο μας έχει συνηθίσει η ID software λείπει από το Heretic, κυρίως λόγω των υπερβολικά φανταστικών όπλων που συναντάμε στο παιχνίδι και των sprites που μόνο τρόμο δεν προκαλούν. Η άλλη όψη του Doom...για τους λιγότερο βίαιους gamers.

### ΓΕΝΙΚΑ

**Φανταστείτε ότι το Heretic είναι το Doom με λιγότερη βία, καλύτερα γραφικά, περισσότερο βάθος στα επίπεδα, νέες δυνατότητες και σαφώς καλύτερο ήχο. Από την άλλη πλευρά όμως είναι απελπιστικά εύκολο, στο πρώτο τουλάχιστον επίπεδο δυσκολίας, και δεν έχει την ικανότητα να κρατήσει τον gamer προσκολλημένο για δεύτερη φορά. Αν θα έπρεπε να ξεχωρίσουμε κάτι από το παιχνίδι, σίγουρα αυτό θα ήταν η δυνατότητα να μπορείτε να κοιτάτε και να πυροβολείτε ψηλά ή χαμηλά και επιπλέον η μεγάλη ποικιλία αντικειμένων. Οι τελικοί enemies δε θα είναι τόσο κακοί όσο θα τους περιμένετε ή θα τους θέλατε ενώ τα όπλα και τα sprites μοιάζουν σαν να έχουν βγει από εκκλησία. Αν και δε θα σας συναρπάσει αξίζει να το παίξετε.**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**85%**





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

HERETICMATA.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 92 |
| ΗΧΟΣ | 93 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 90 |




| | |
|---|---|
| HOUSE | NEO UK |
| FORMAT | AMIGA 1MB |
| TEST | AMIGA 500 1Mbyte |

# THE CLUE!

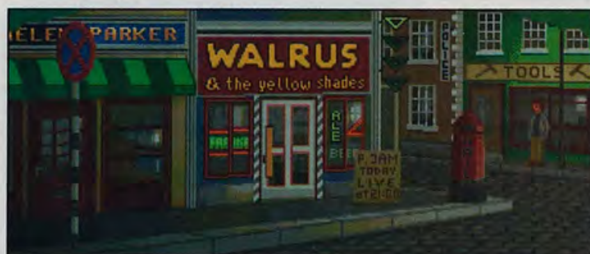
Του **K.Μάνου**

Η Amiga δεν πάσχει από έλλειψη adventures. Πάσχει από έλλειψη καλών adventures που να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του μηχανήματος! Και το clue είναι ένα παράδειγμα προς αποφυγή. Μέτρια γραφικά, μέτριος χειρισμός, ικανοποιητική πλοκή και gameplay αλλά καμμία αίσθηση ρεαλισμού. Να ήταν τουλάχιστον παιχνίδι θρίλερ... Μπα, ούτε κι αυτό. Το πιο εντυπωσιακό είναι ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που σας γνωρίζει τους περισσότερους κλέφτες στον κόσμο, χωρίς μάλιστα αυτοί να είναι πολιτικοί! Με το που κατεβαίνει ο ήρωας από το τραίνο έρχεται σε επαφή με κλεπταποδόχους αυτοκινήτων, κοσμημάτων κλπ. Εντάξει, από άποψη χαρακτήρων δεν υπάρχει πρόβλημα, εμφανίζονται σε αφθονία και είναι εύκολο να τους πλησιάσετε και να κλείσετε μια συμφωνία.

Οπως συμβαίνει με όλους τους εγκληματίες (και σας το λέω από προσωπική εμπειρία) ξεκινάτε από τα μικρότερα παίσματα για να φτάσετε μέχρι τα κακουργήματα!

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα συνηθισμένο στον κινηματογράφο αλλά σπάνιο στα παιχνίδια κόλπο, την τεχνική του flash-back, όπου ο γερασμένος πια ήρωας διηγείται την εξέλιξη του παιχνιδιού! Καλό; Σε κάθε περίπτωση ο ήρωας -του οποίου το ονοματάκι είναι Matt Stuvysunt- έχει αρκετές επιλογές. Για παράδειγμα, όταν μιλάει με κάποιον μπορεί να τον ρωτήσει τη δουλειά του, αν είχε προβλήματα με την αστυνομία και αν έχει κάποια "δουλειά" γι'αυτόν. Ανάλογα με τις τοποθεσίες μπορεί να διαλέξει σε ποιο μέρος από όλα θα πάει ενώ το τέχνασμα να κερδίζετε δωρεάν δρομολόγια με το ταξί για έναν ολόκληρο χρόνο(!) είναι απαράδεκτο αλλά τουλάχιστον λύνει γρήγορα το πρόβλημα μετακίνησης αφού υποτίθεται ότι φτάνετε στην πόλη χωρίς καθόλου χρήματα. Ετσι μπορείτε να φτάσετε σε απομακρυσμένα μέρη, να "αποκτήσετε" αντικείμενα και γενικά να αρχίσει να ξετυλίγεται η υπόθεση.









Ομως σας έλεγα νωρίτερα για την έλλειψη ρεαλισμού. Πώς αλλιώς να χαρακτηρίσω ένα σενάριο στο οποίο μπορείτε να είστε 24 ώρες μέσα σε ένα ξενοδοχείο και να κοιτάτε έξω από το παράθυρο τον ίδιο τύπο που δεν αλλάζει ούτε πόδι και καπνίζει ακόμα το ίδιο τσιγάρο; Ισως όμως σας αρέσει το τεράστιο μενού με το οποίο ο Matt ελέγχει διάφορες λειτουργίες, από τα απλούστερα -ας πούμε... το χέρι του!- μέχρι τα άτομα που συναντά με παράγοντες όπως η κούραση, η απληστία, η εμπιστοσύνη και τα συναφή. Δυστυχώς η τελική αίσθηση είναι αυτή της ερασιτεχνικής προσπάθειας που μένει σε πετυχημένο σενάριο και τίποτα περισσότερο.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Κακά τα ψέματα, το στήσιμο και η εμφάνιση του παιχνιδιού ανήκουν στην δεκαετία του '80. Ιδίως τα γραφικά με ελάχιστο animation δεν θα μπορούσαν να σταθούν τεχνικά ούτε απέναντι στο Personal Nightmare. Αν σας το χαρίσουν μην το αρνηθείτε, αλλά μη δώσετε λεφτά γι' αυτό.**

ΑΝΤΟΧΗ 70%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το εγκληματικό στοιχείο είναι το δυνατό του σημείο!

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 60 |
| ΗΧΟΣ | 77 |
| GAMEPLAY | 65 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 69 |

**• ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262 • ΑΙΓΑΛΕΩ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΤΗΛ.: 5310330**
**• ΡΕΝΤΗΣ: ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17 ΤΗΛ.: 48138597 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 8:30 ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ**
**ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, SEGA, NINTENDO ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ**

## ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

**MD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
NBA JAM 2 (ΜΑΡΤΙΟΣ)
POWER VERING DRIVE
PAGEMASTER
INDY CAR BY NIGEL MANCHEL
WRESTLEMANIA RAW
SAMURAI SHOWDOWN (NTSC)
PITFALL
RED ZONE (NTSC)
MORTAL KOMBAT 2
ROCK N'ROLL RACING (NTSC)
EARTHWORM JIM
MICKEYMANIA
URBAN STRIKE
NBA LIVE '95
FIFA '95
SPARKSTER
SUPER STREET FIGHTER TURBO
SYLVESTER AND TWEETY
DINO DINI SOCCER
ECCO THE DOLPHIN 2
RISE OF THE ROBOTS
BOOGERMAN
CLAYFIGHTER'S (NTSC)
LETHAL ENFORCER'S II
MAXIMUM CARNAGE
MEGA TURRICAN
SUPER BOMBERMAN
SOLEIL
TAZMANIA 2
JIMMY'S WHITE SNOOKER
SMURF

**(PC CD ROMS) ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
THE LEGEND OF KYRANDIA
MASCAR RACING
TRAINSPORT TYCOON
DOOM 2
THEME PARK
RISE OF THE ROBOTS
LITTLE BIG ADVENTURE
WINE COMMANDER 3
VOYEUR
CREATURE SHOCK
MAGIC CARPET

**GG ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
FIFA
LION KING
WRESTLEMANIA RAW

**JAGUAR 64 BIT ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
DOOM
CLUBDRIVE
CHEQUERED FLAQ
DRAGON
IRON SOLDIER
KASUMI NINJA

**3DO PANASONIC**
HORDE
SUPER STREETFIGHTER TURBO II
SUPREME WARRIOR
IRON ANGEL OF APOCALYPSE
JURASSIC PARK
WHO SHOT JOHNY ROCK
MAD DOG
GGX
BARKLEY
NBA JAM (ΜΑΡΤΙΟΣ)
SHOCKWAVE 2
SHERLOCK HOLM'S
WHO'S SHOT JOHNY ROCK
WAY OF THE WARIOR (NTSC)
MAD DOG II
CRIME PATROL

**SNES ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
WRESTLEMANIA RAW
SAMURAI SHOWDOWN
MICHAEL JORDAN HOUSE IN TOWN
INDIANA JONES
PITFALL
SLAMMASTERS
EARTH WORMJIM
WOLVERINE
FINAL FANTASY II (NTSC)
BATMAN AND ROBIN
NBA LIVE '95
DEMON'S CREST (NTSC)
MAXIMUM CARNAGE
MICROMACHINES
STARTREK (NTSC)
RETURN OF THE JEDI-SUPER STAR WARS3
POWER RANGERS
DONKEY KONG COUNTRY
THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX
WIZARDY (NTSC)
EYE OF THE BEHOLDER (NTSC)
ILLUSION OF GAYA (NTSC)
SECRET OF MANA (NSTC)
RETURN OF THE SUPERMAN
NBA JAM 2
CANNON FODDER
CLAYFIGHTER 'S 2
INTERNATION SUPER STAR SOCCER
STREET RACER
MECHWARRIORS

**SEGA SATURN ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
VIRTUAL FIGHTER
GALE RACER
CLOCKWORK NIGHT
MYTH
VIRTUAL GOAL

**SONY PLAYSTATION ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
RIDGE RACER
TOSHIDEN
MOTOR TOWN GP
CYBERSLED
RIDGE RACER
KILAK

**NEO GEO CD ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
WORLD HEROES 2 JET
STREET HOOP
RALLY CHASE
ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 2
KING OF THE MONSTERS 2

FATAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHOWDOWN
SAMURAI SHOWDOWN 2
NAM
TOP HUNTER
LAST RESORT

**32 X ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ**
DOOM
VIRTUAL RACING
STARWARS

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ GB (ΜΤΧ) ΜΟΝΟ 1.900**
TETRIS
MAGNETIC SOCCER
TENNIS
DR MARIO
GARCOULES QUEST
SPIDERMAN
ASTEROID'S
R-TYPE
DRAGON'S LAIR
QIX
SOLAR STRIKER
HAL WRESTLING
STAR HAWK
KWIRK
BURALFIGHTER

**GB ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ 2.900**
MEGA MAN
MICKEY DANGEROUS CHASE
CHESSMASTER
TERMINATOR 2
CLIFFHANGER
PINBALL REVENCE OF THE GATOR
RESCUE OF THE PRINCESS BLOBET
SPIDERMAN 2
WRESTLEMANIA 2
METROID 2
DOUBLE DRAGON 3
DRACULA
PROBOTECTOR
BAD N'RAD
MYSTERIUM
TETRIS 2
HYPER LODE RUNNER
ROBOCOP 2

**GB ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ 3.900**
NIGEL MANSELL'S
F1 RACE
TURTLES 1
TURTLES 2
KID I CARUS
STAR WARS
TINY TOONS
F15 STRIKE EAGLE
DARWING DUCK
TRACK AND FIELD

**GB ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΟΝΟ 5.900**
TURTLES 3
MARIO LAND 2
BABSE
MORTAL KOMBAT 2 (9.000)
NBA JAM (8.000)
JURASSIC PARK

## ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

**NEO GEO ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**
KING OF THE MONSTERS 14.900
FATAL FURY 11.900
SENGOKOY 19.000

**AMIGA CD 32 ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΟΝΟ 4.900 (NO BOX)**
DANGEROUS STREET
LAST NINZA
SEVEN GATES OF ZAMBALA
ZOOL
PREMIERE
PINBALL FANTASIES
THAT 'S WHAT I CALL
ARCADE POOL
NICK FALDOS GOLF

**CD 32 ΜΟΝΟ (5.900)**
OVERKILL AND LUNARK
MICROCOSM
STRIKER 6.900
DIGERS 2.900
OSCAR 2.900
SUMMER OLYMPIX 5.900
ASTERIX 4.900
DEEP CORE 6.900
NIGEL MANSEL 6.900
D' LIBERATION 6.900
SENSIBLE SOCCER 9.900
FRONTIER 11.900
PIRATES GOLD 7.900
MYTH 7.900
BANSHEC 7.900
GLOBAL EFFECTS

**ATARI JAGUAR**
DRAGON 14.900 (NOBOX)
TREVOR MACFUR CRESCENT 11.900 (NOBOX)
DINO DUPES 14.900 (NOBOX)
TEMPEST 2.000 14.900

**MASTERYSTEM 4.900 ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**
SHADOW OF THE BEAST
MERCY
WINTER OLYMPICS
SPACE GUN
BONANZA BROS
CYBER SHINOBI
SUPER OFF ROAD
SIMSON 'S
PITFIGHTER

**MS ΜΟΝΟ 6.900 ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**
WOLFCHILD
STREET OF RACE
ECCO THE DOLPHIN 14.900
MORTAL KOMBAT 2 17.900

MORTAL KOMBAT 14.900

**MEGA CD (NOBOX) 4.900**
ECCO THE DOLPHIN
THUNDERHAWK
COBRA COMMAND
MICROSOSM
NIGHT TRAP
SEWER SHARK
PRINCE OF PERSIA (JAP)
MORTAL KOMBAT 11.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ
THUNDERHAWK 11.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ
JAGUAR 7.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ
FIFA 14.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ
TOM CAT ALLEY 14.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ
MICKEY MANIA 17.900 ΜΕ ΚΟΥΤΙ

**MD ΠΡΟΣΦΟΡΑ 3.900**
COLUMNS (JAP)
WONDERBOY (JAP)
WRESTLE WAR
RINGS OF POWER
POPULUS
OWSLAUGHT
ALISIA DRAGOON
FATAL REWIND
CAPTAIN PLANET
WHIP RUSH
SYP OF VALIS
SPORT'S TALK BASEBALL
DOUBLE DRAGON 2 (JAP)
JUNCTION
KIDCHAMELEON (JAP)
SUPER MONACO GP (NTSC)
STEEL EMPIRE (JAP)
FORGOTTEN WORLDS
ALTERED BEAST
TOD'S ADVENTURE IN SLIME WORLD
TASK FORCE HARRIER

**MD ΜΟΝΟ 8.900**
WIZ N'LIZ
AWS PROOMOVES SOCCER
ALADDIN (NTSC)
SONIC 2
FIRE SHARK
GAUNTLET IV
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS (NTSC)
OUTLANDER
OTTIFANTS
SIDE POCKETS BILIARD
OLYMPIC GOLD (JAP)
LOST VIKING'S
DR ROBOTNIC'S MEAN BEAN MACHINES
ZOMBIES
REN N'STIMBY SHOW
BATMAN RETURNS
DOUBLE CLUTCH
JURASSIC PARK
JAMES BOND 007
ULTIMATE SOCCER

**MD ΜΟΝΟ 14..900**
ASTERIX
FLASHBACK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
STREETS OF RACE 2
GENERAL CHAOS
ECCO THE DOLPHIN
ALADDIN (17.900)

**8BIT NES ΜΟΝΟ 4.900**
TOPGUN
MARIO BROS
DOUBLE DRAGON II
RAD RACER
WORLD CUP

**8BIT NES ΜΟΝΟ 5.900**
TINYTOON
SUPER MARIO BROS 3
ZELDA
TURTLES 2
AIRWOLF

**SN ΜΟΝΟ 8.900**
BUBSY
UN SQUADRON
STREETFIGHTER 2
NBA ALLSTAR CHALLENGE
SUPER MARIO CART
MARIO WORLD (USA) (4.900)
GOOF TROOF USA
SUPER OFF ROAD
CRASH DUMMIES (USA)
ZELDA
WRESTLEMANIA
LOST VIKINGS
JURASSIC PARK
ROCKETEER (JAP)
CYBERNATOR
TINY TOON'S
CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
STRIKER
SIMCITY

**SN ΜΟΝΟ 14.900**
BULLS VS BLAZERS
NBA SHOWDOWN (USA)
CHOPLIFTER III
COOL SPOT
SENSIBLE SOCCER
NBA JAM (19.000)

**3DO ΜΟΝΟ 14.900**

**ΑΞΕΣΟΥΑΡ**
JOYPAD ΓΙΑ MD 3.900
JOYPAD ΓΙΑ MASTER SYSTEM 2.500
SCART ΓΙΑ MD 3.900
JOYPAD ΓΙΑ MASTER SYSTEM 2.500
SCART ΓΙΑ MD 4.900
SCART ΓΙΑ MD2 6.900
SCART ΓΙΑ 32X 7.900
SCART ΓΙΑ AMIGA 500 4.400
SCART ΓΙΑ SNES 6.900
ΚΑΛΩΔΙΟ ΚΕΡΑΙΑΣ ΓΙΑ MD, MS, SN, NES 1.800
ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΤΗΣ ΓΙΑ MD, MS GG 3.500
0.5 MB ΓΙΑ AMIGA 500 13.000

RETURN FIRE
SAMURAI SHOWDOWN
STAR WARS REBEL ASSAULT
THEME PARK
20TH CENTURY ALMANAC
NEED FOR SPEED
ROAD RASH
ESCAPE FROM THE MONSTER MANOR
SOCCER KID
NOVASTORM

**3DO ΜΟΝΟ 19.900**
FIFA SOCCER
HORDE
TWISTED
MICROCOSM
WAY OF THE WARRIOR (USA)
HORDE
OFF WORLD INTERCEPTOR

**HARDWARE (ΜΕ ΦΠΑ!!!)**
3-D-O + 3CD'SΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
NEC FX ΚΑΤΟΠΙΝ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
NEO GEO CD + FATAL FURY + 2
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ SEGA SATURNE ΚΑΙ VIRTUAL FIGHTER SONY PLAYSTATION + RIDGE RACER MEGA DRIVE 2 + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 38.000SUPER NINTENDO + ΠΑΙΧΝΙΔΙ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 44.000 GAME GEAR + 4 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 29.900GAME BOY + 1 GAME + ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ 19.900

ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ & ΔΑΝΕΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΣΤΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUBΔΙΑΦΟΡΑ ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΣΤΙΣ *ΠΙΟ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ*

ΠΟΥΛΗΣΤΕ ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΣΕ ΚΑΣΕΤΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΕΠΤΑ ΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ AMIGA, ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ MONITORS ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ (ΠΛΑΓΙΑ) ΣΕΡΒΙΣ - ΦΤΙΑΧΝΩ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ-AMIGA-MONITOR

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΑΡΤΙΟΥ ΣΕ 3DO ΜΟΝΟ 9.900**
GUARDIAN WAR
DEMOLITION MAN
TOTAL ECLIPSE
ALONE IN THE DARK
VIRTUOSO
GOLF
MEGA RACE
PATAANK
SHOCK WAVE

**3DO ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟ**
+ SCART BOX + 2 GAMES
140.000

**JOYPAD ΓΙΑ SNES 5.600**
ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ MD 3.500

**JOYPAD ΓΙΑ SNES 5.600**
ADAPTOR ΓΙΑ ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΑ ΕΥΡΩΠΑΙΚΑ, ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ MD 7.000 ADAPTOR FIRE ΓΙΑ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΑ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNES 9.500 ADAPTOR PROGRAMABLE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ SNES 12.900 ACTION REPLAY ΓΙΑ MD, SNES 17.000 MOUSE ΓΙΑ AMIGA 500, 600, 1200 5.000 GAME FUN ΓΙΑ 3-D-O 24.000 PHASER GUN ΓΙΑ MS 2.500 JOYPAD ΓΙΑ 3-D-O 22.900 MASTER CONVERTER ΓΙΑ GG 6.900 GAME GEAR CABLE ΓΙΑ 2 GG 4.900 ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ 2 GB LINK 1.500 ΘΗΚΕΣ ΓΙΑ GB 4.900 JOYPAD ΓΙΑ MORTAL KOMBAT 2 ΣΤΟ SNES, MD 16.900

**ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ**
AMIGA 500 50.000 MONITOR COMMODORE, PHILIPS ΑΠΟ AMIGA 1200 140.000 49.000 ΔΡΧ.
MD + GAME 29.900
SN + GAME 33.900 ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ
GB + GAME 11.900
GG + GAME 19.900
NEO GEO 45.000
CD 32 55.000
ATARI JAGUAR 65.000

**ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΔΩΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ Η ΠΑΙΧΝΙΔΙ Η ΚΑΣΕΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ**

**CONSOLE CLUB**




# THEME PARK

| | |
|---|---|
| HOUSE | BULLFROG |
| FORMAT | PC, PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Π. Δημόπουλου**

Επιστεύω ότι η Bullfrog είναι πλέον γνωστή σε όλους σαν μια από τις καλύτερες εταιρείες παραγωγής παιχνιδιών στρατηγικής. Τι να πρωτοθυμηθεί κανείς. Populous 1 & 2, Powermonger, αλλά και το φανταστικό Syndicate είναι τα παιχνίδια που κυρίως καθιέρωσαν τους κυρίους "βατραχόταυρους" στο χώρο. Παραγωγές σίγουρα αξιόλογες και αναμφισβήτητα επιτυχημένες. Και σίγουρα η θεματική πρωτοτυπία αλλά και η τεχνική αρτιότητα συνέβαλαν τα μέγιστα στην τόσο θεαματική, και γρήγορη, επιτυχία της εταιρείας.

Είναι αλήθεια πάντως πως δεν περίμενα με ιδιαίτερη αγωνία το Theme Park. Οι φωτογραφίες που είχα δει είχαν πολύ παιδικά γραφικά ενώ το, αναμφίβολα πρωτότυπο, θέμα δε με πολυενθουσίασε.

Στην πραγματικότητα μάλλον με απώθησε. Γιατί; Ας δούμε το σενάριο του παιχνιδιού και θα καταλάβετε μόνοι σας. Ξεκινώντας από το μηδέν πρέπει να κτίσετε ένα λούνα παρκ (αλήθεια υπάρχει ελληνικό όνομα εκτός από το αόριστο "τόπος ψυχαγωγίας";) το οποίο πρέπει να ικανοποιήσει τους δυσκολότερους πελάτες σε όλο τον κόσμο, τα μικρά παιδιά.

Ξεκινάτε με λίγα και όχι ιδιαίτερα εντυπωσιακά rides αλλά όσο περνάει ο χρόνος οι επιλογές σας αυξάνονται. Οπως είναι φυσικό, όσο καλύτερα rides έχετε τόσο περισσότερος κόσμος θα έρχεται στο πάρκο σας. Αλλά πρέπει να ανησυχείτε για πολλά άλλα πράγματα.





Οπως όλοι ξέρετε (έχετε πάει σε λούνα παρκ, δεν έχετε πάει;), όταν βρεθείτε σε έναν τέτοιο χώρο όλο και κάτι θα θελήσετε να φάτε ή να πιείτε. Και εδώ οι επιλογές σας είναι πάρα πολλές. Μπορείτε να βάλετε "περίπτερα" που πωλούν γλυκά, ότι πρέπει για να προσελκύσετε τους πιτσιρικάδες, πατάτες τηγανιτές, αναψυκτικά και όλα τα συναφή. Η μαγκιά όμως ποια είναι;

Οσο περισσότερο αλάτι βάζετε, για παράδειγμα, στις πατάτες τόσο περισσότερο θα διψάει ο κόσμος και κατά συνέπεια θα καταναλώνει περισσότερα αναψυκτικά. Καλό έ; Αλλά παρόμοια κόλπα κάνετε και αλλού. Οσο περισσότερο λίπος (μπλιαχ!) βάζετε στα hamburgers τόσο περισσότερο ρίχνετε το κόστος, αλλά έτσι

τα κάνετε και πιο βαριά με αποτέλεσμα ο κάθε πελάτης να μπορεί να φάει λιγότερα. Είπε κανείς τίποτα;

Φυσικά έξω από τα "κιόσκια" πώλησης φαγητού υπάρχει σοβαρό πρόβλημα καθαριότητας. Και η καθαριότητα του πάρκου σας είναι από τα σοβαρότερα κριτήρια για την προσέλευση του κόσμου. Οπότε, όπως καταλαβαίνετε, πρέπει να προσλάβετε πολλούς καθαριστές. Αλλο σοβαρότατο κριτήριο είναι η ασφάλεια του πάρκου σας.



## ΓΕΝΙΚΑ

**Ενα πολύ παιδικό παιχνίδι το οποίο είναι μεν διασκεδαστικό αλλά ταυτόχρονα δεν έχει καθόλου βάθος και "βάρος". Προσωπικά, σαν θέμα με άφησε αδιάφορο αν και σαν "εξομοίωση" έχει πολλά θετικά σημεία. Τα γραφικά του είναι καλά όσον αφορά τα cut scenes αλλά στο κυρίως παιχνίδι απογοητεύτηκα. Δεν κατάφεραν να ξεφύγουν από τον, ας μου επιτραπεί η έκφραση, παιδαριώδη χαρακτήρα του Theme Park. Σαν gameplay το παιχνίδι είναι αρκετά εθιστικό και σχετικά πλούσιο αλλά και πάλι, δεν ξέρω ... Πάντως εγώ προσωπικά προτιμώ, και σας προτείνω ανεπιφύλακτα, το Transport Tycoon έναντι του Theme Park. Τι να κάνουμε, υπάρχει τεράστια διαφορά.**

Τα διάφορα rides είναι εντελώς μηχανικά και όπως είναι φυσικό παθαίνουν συχνά βλάβες. Και δε νομίζω να θέλετε να συμβεί κάποιο ατύχημα την ώρα που πάνω στο εκάστοτε ride υπάρχουν πολλά πιτσιρίκια. Αν μη τι άλλο δε νομίζω ότι θα έκανε ιδιαίτερο καλό στη φήμη σας. Οπότε είναι καλό να προσλάβετε αρκετούς μηχανικούς ώστε να διατηρούνται τα rides σας σε "φόρμα". Φυσικά πρέπει και να προσελκύσετε κόσμο στο πάρκο σας αλλά και στα διάφορα rides ξεχωριστά.

Ετσι είναι καλό να προσλάβετε αρκετούς "γελωτοποιούς", ανθρώπους ντυμένους σαν ζωάκια οι οποίοι, συν τοις άλλοις, προμηθεύουν ομπρέλες στον κόσμο όταν αρχίζει να βρέχει! Αλλά εδώ αρχίζουν τα δύσκολα. Οι αντίπαλοί σας, εκτός αν επιλέξετε να μην έχετε αντιπάλους, δεν κάθονται φυσικά με σταυρωμένα χέρια και αν θέλετε να μείνετε εντός ανταγωνισμού πρέπει να ρισκάρετε αρκετά. Και αν με το καλό καταφέρετε να φτιάξετε ένα αρκετά καλό πάρκο στην Αγγλία όπου ξεκινάτε (μα καλά, τι αμαρτίες πληρώνουμε; Είναι που είναι

















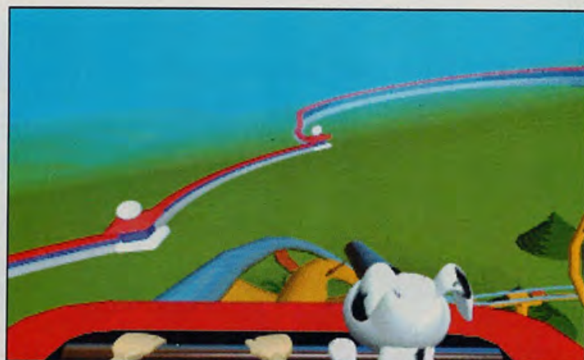

βλαμμένοι οι Αγγλοι, φαντάσου τα πιτσιρίκια τους!), μπορείτε να επεκταθείτε σε όποιο σημείο του κόσμου θέλετε και φτου και απ' την αρχή. Πρέπει να ομολογήσω ότι μέχρι εδώ το Theme Park τα πάει αρκετά καλά. Είναι βέβαια εξαιρετικά δύσκολο, ιδίως στο ξεκίνημα, αλλά ταυτόχρονα και πολύ διασκεδαστικό.

Το φανταστικό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι ο κάθε πελάτης λέει τη γνώμη του για το κάθε σημείο του πάρκου με τη μορφή "συννέφου" σκέψης. Πολύ καλό και αν μη τι άλλο πρωτότυπο. Τι άλλο; Α ναι, κόντεψα να το ξεχάσω. Το ωραιότερο σημείο του παιχνιδιού είναι εκεί που εσείς οι ίδιοι δοκιμάζετε το κάθε ride, αν και δεν είναι πάντα διαθέσιμη αυτή η επιλογή. Πάμε να δούμε και τα τεχνικά του Theme Park.

Τα γραφικά του παιχνιδιού χωρίζονται σε δυο τομείς. Στο κυρίως παιχνίδι και στα interactives. Το κυρίως παιχνίδι είναι όταν χτίζετε και βλέπετε την εξέλιξη του πάρκου σας. Τα γραφικά είναι συμπαθητικά αλλά εντελώς, μα εντελώς παιδικά.

Τα χρώματα είναι πολύ έντονα ενώ ο σχεδιασμός των γραφικών μού θύμισε πάρα πολύ εκείνα τα παιχνίδια για μωρά που κυκλοφορούν (όχι computer games, για πλαστικά παιχνίδια μιλάω). Με δύο λόγια τα γραφικά στο κυρίως παιχνίδι με απογοήτευσαν, τουλάχιστον όσον αφορά έναν τίτλο του βεληνεκούς και των φιλοδοξιών του Theme Park. Τώρα θα μου πείτε ότι το θέμα του παιχνιδιού ευνοεί την ύπαρξη τέτοιων γραφικών, αλλά κάπου το κακό παράγινε. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι το Theme Park δεν απευθύνεται αποκλειστικά σε πεντάχρονους ή δεκάχρονους παίκτες.

Ετσι δεν είναι; Δεν είπα να έχει σεξ και βία αλλά αυτό πάει πολύ!

















Δεύτερη Roberta Williams μας προέκυψε μου φαίνεται... άσχετο! Ισως να φανεί λίγο υπερβολικό το ξέσπασμά μου αλλά όταν έχεις παίξει ένα Transport Tycoon τι να σου πει, όσον αφορά τα γραφικά τουλάχιστον, το Theme Park; Και πάμε στα cut scenes τα οποία είναι σαφώς καλύτερα, για να μην πω φανταστικά. Σίγουρα αποτελούν το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Κατ' αρχήν η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι το λιγότερο φανταστική, όσον αφορά τον τεχνικό τομέα τουλάχιστον. Μου φαίνεται ότι πάλι δούλεψε το 3D Studio ή κάτι τέτοιο τουλάχιστον.

Το rendering είναι φανταστικό τόσο σε λεπτομέρεια όσο και σε κίνηση, αν και ο σχεδιασμός των γραφικών ακολουθεί την παιδική γραμμή ολόκληρου του παιχνιδιού. Επίσης όμορφα είναι τα cut scenes που βλέπετε κάθε φορά που δοκιμάζετε προσωπικά κάποιο ride. Δυστυχώς αυτό το option δεν είναι και τόσο συχνά διαθέσιμο αλλά και πάλι δε μπορούμε να τα έχουμε όλα. Η κίνηση σε όλα τα cut scenes είναι πολύ ομαλή και γρήγορη και η λεπτομέρεια κρίνεται ικανοποιητική, αλλά τα χρώματα είναι υπερβολικά έντονα.

Τέλος πάντων.

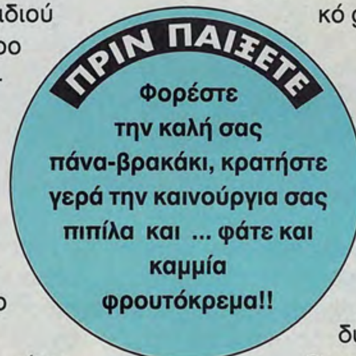
Πάμε και στον ήχο. Τα ηχητικά εφφέ του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά. Υπάρχει η "βαβούρα" που θα ακούγατε σε οποιοδήποτε λούνα παρκ, μην ξεχνάτε ότι έχετε να κάνετε με πιτσιρικάδες, ενώ υπάρχουν και ορισμένες ομορφιές. Αν κάποιο σημείο του πάρκου σας είναι αρκετά βρώμικο θα ακούσετε όποιον περνάει από εκεί να βήχει.

Πολύ καλό αλλά και ιδιαίτερα χρήσιμο διότι σας προειδοποιεί ότι κάποιο σημείο του πάρκου σας χρειάζεται καθάρισμα. Οσον αφορά τη μουσική τώρα. Εντάξει, τι περιμένατε από ένα τόσο παιδικό game;

Οι μουσικούλες που ακούγονται είναι εντελώς παιδικές αλλά εγώ έκανα κάτι άλλο. Τι σας λέει ένας συνδυασμός από Green Day, Offspring, Pantera και τον καινούργιο δίσκο των Testament;

Ασχετο αλλά αποδοτικό...

Τέλος πάντων, αυτά όσον αφορά την καινούργια παραγωγή της Bullfrog η οποία τόσο συζητήθηκε και τόσο επαινέθηκε αλλά εμένα προσωπικά δε με ικανοποίησε.



**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Φορέστε την καλή σας πάνα-βρακάκι, κρατήστε γερά την καινούργια σας πιπίλα και ... φάτε και καμμία φρουτόκρεμα!!**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**75%**





**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Στράτα, στρατούλα ... αγκού!

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΗΧΟΣ | 90 |
| GAMEPLAY | 82 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 81 |




# JUNGLE STRIKE

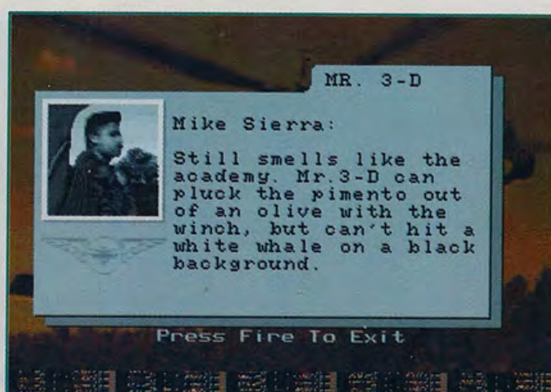
| | |
|---|---|
| HOUSE | Electronic Arts |
| FORMAT | Amiga 500 |
| TEST | Amiga 1MB |

Του **Κ. Μάνου**

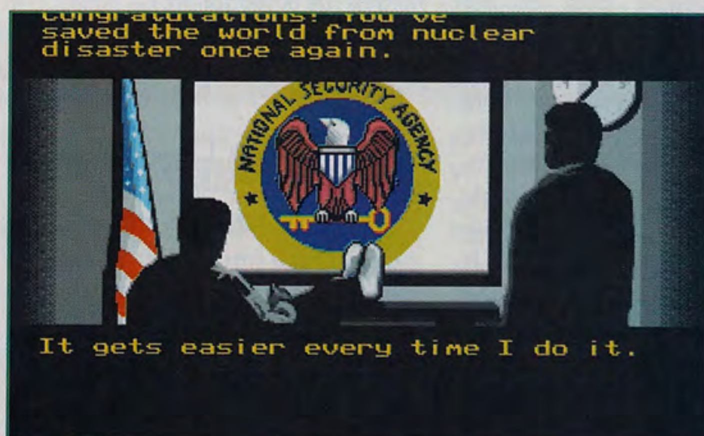
Μα καλά, αυτοί οι τρελοί δικτάτορες δεν έχουν τελειωμό; Με το που καθαρίζεις τον έναν εμφανίζονται τουλάχιστον δύο! Αυτός που εξοντώσατε δεν ήταν άλλος από τον κακό του Desert Strike και ο νέος που κάνει για δύο είναι ο γιος του. Και αυτός έχει έναν ακόμα πιο τρελό και κάκιστο σύμμαχο στην Νότια Αμερική που ασχολείται κυρίως με τα ναρκωτικά.

Και οι δυο τους αποτελούν μια τρομερή απειλή για τον ελεύθερο κόσμο και υποθέτω για την "Αμερικανία", οπότε καλείται ο καλύτερος να δώσει ένα τέρμα στην δράση τους. Ετσι το αεροσκάφος που έχετε στη διάθεσή σας αυτή τη φορά δεν είναι ένα πεπαλαιωμένο Apache αλλά ένα νέας τεχνολογίας Super Comanche. Νέα οχήματα επίσης περιλαμβάνονται, όπως μοτοσυκλέτες, χόβερκραφτ και αεροπλάνα.

Το κύριο βάρος βέβαια έχει δοθεί στο ελικόπτερο που είναι πάλι ελεγχόμενο με το ιδιόρρυθμο σύστημα του πρώτου μέρους. Ενα σύστημα που όταν κάποιος το μάθει δεν αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα. Εκείνο που δεν μπόρεσα να καταλάβω είναι γιατί παρέμειναν τα ίδια όπλα, το πολυβόλο, οι πύραυλοι hellfire και οι ρουκέτες Hydra που παραμένουν και το αγαπημένο μου όπλο. Οι πύραυλοι είναι εξαιρετικά λίγοι αλλά πολύ δυνατοί και χρειάζεται να ξέρετε πότε να τους χρησιμοποιήσετε, οι ρουκέτες είναι πολύ περισσότερες και αρκετά ισχυρές, ενώ το πολυβόλο έχει σχεδόν ατελείωτες σφαίρες αλλά χρειάζεστε πάρα πολλές για να καταστρέψετε έναν στόχο. Σε κάθε περίπτωση που τελειώνουν τα πυρομαχικά σας μπορείτε να βρείτε νέα σε αρκετές τοποθε-

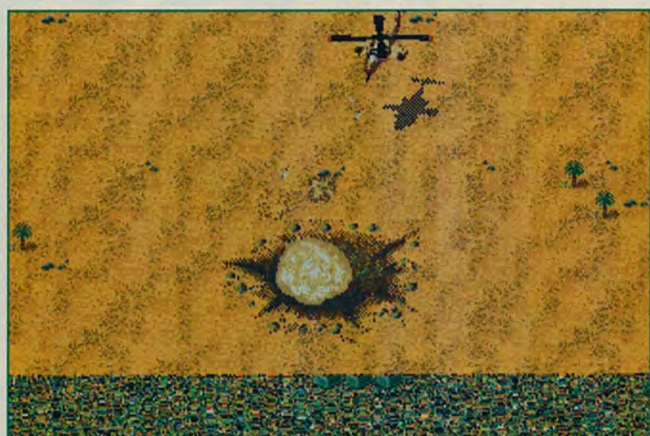









σίες ή κάτω από καταστραμμένους στόχους. Το σύστημα αυτόματης στόχευσης του ελικοπτέρου είναι ιδιαίτερα χρήσιμο αρκεί να βρίσκεστε σε απόσταση βολής από τον αντίπαλό σας. Οπως και στο πρώτο μέρος, βλέπετε την δράση από πάνω και με κλίση σε έναν ψευδοτρισδιάστατο χώρο που σκρολλάρει προς 8 κατευθύνσεις. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 10 επίπεδα. Στα πρώτα έχετε τις γνωστές αποστολές, να πάρετε πίσω πυρηνικές κεφαλές, να σώζετε ομήρους και να καταστρέφετε βάσεις. Οταν τις ολοκληρώσετε με επιτυχία μπορείτε να περάσετε στην δέκατη και διαφορετική αποστολή όπου η ομάδα σας μαθαίνει την τοποθεσία του τελευταίου κακού ώστε να κινηθείτε εναντίον του.

Οπως και στο πρώτο μέρος, το στοιχείο της στρατηγικής είναι έντονο. Μπορείτε λοιπόν να μπείτε στον στρατηγικό χάρτη όπου σημειώνονται οι στόχοι, τα καύσιμα και τα πολεμοφόδια που μπορείτε να πάρετε, ενώ κάτι αντίστοιχο υπενθυμίζει στους άτακτους τις αποστολές που πρέπει να εκπληρώσουν για να ολοκληρώσουν το campaign, κάτι δηλαδή σαν μικρό briefing. Ακόμα μπορείτε να δείτε και τα στοιχεία της αποστολής που έχετε εκπληρώσει.

Η τεχνική του παιχνιδιού είναι παρόμοια με εκείνη του πρώτου μέρους, με αρκετά καλό animation στα κύρια sprites, με ενδιάμεσες animated οθόνες, σκιές από τα περισσότερα αντικείμενα, καλό scrolling (αν και περίμενα μια βελτίωση), πολλές εκρήξεις και αρκετά πράγματα να συμβαίνουν με τα διάφορα αντίπαλα σκάφη. Ο ήχος δεν έχει ιδιαίτερες διαφορές από το πρώτο μέρος, με τους γνωστούς μεταλλικούς ήχους και τις εκρήξεις να κυριαρχούν. Από την αρχή του παιχνιδιού θα δείτε θαυμάσια θωρακισμένα οχήματα, ενώ η τελευταία αποστολή με την καταδίωξη του ελικοπτέρου είναι πολύ όμορφη.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Οι ταινίες του Ράμπο είναι απαραίτητο συμπλήρωμα της ατμόσφαιρας. Ιδίως το φινάλε του δεύτερου μέρους με το ελικόπτερο..!**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Σαν να έπαιζα το Desert Strike με βελτιωμένα γραφικά και περισσότερα στοιχεία σε όλους τους τομείς. Ομως έχουν περάσει σχεδόν δύο χρόνια από την εμφάνιση του πρώτου μέρους και αυτές οι βελτιώσεις δεν είναι αρκετές. Πάντως είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι για τους φίλους της πολεμικής δράσης.**

**ΑΝΤΟΧΗ** 88%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια πετυχημένη συνέχεια μιας κλασικής περιπέτειας.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 83 |
| ΗΧΟΣ | 79 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 85 |




| HOUSE | PSYGNOSIS |
|---|---|
| FORMAT | PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, CD-ROM, Sound Blaster |

# Disc World

Του **Derek Dela Fuente**

Από πού αλήθεια μπορεί να ξεκινήσει κάποιος την αναφορά του σε ένα τέτοιο πρόγραμμα; Σε πολλούς το όνομα Terry Prachett και το σενάριό του για το Discworld ήταν αρκετά γνώστα, σε μένα όχι... Από την στιγμή όμως που διάβασα κάποια από τα βιβλία του και αργότερα τον συνάντησα κατάλαβα γιατί έχει γίνει μεγάλος θόρυβος γύρω από το όνομά του. Τα βιβλία του είναι γεμάτα από ιδέες και χιούμορ και γενικά ο τρόπος που προσεγγίζει τα θέματά του δεν έχουν καμμία σχέση με τον ψυχρό και εντελώς τεχνοκρατικό τρόπο που παρουσιάζουν τα θέματά τους οι υπόλοιποι συγγραφείς του είδους.

Το σενάριο στο παιχνίδι δεν βασίστηκε σε κάποιο βιβλίο αλλά σε κάποια συγκεκριμένη ιστορική χρονική στιγμή. Μάλιστα ήδη ξεκίνησε η δημιουργία της συνέχειας του παιχνιδιού με αναφορά σε κάποια άλλη χρονική



στιγμή. Αυτό που προσπάθησαν να κάνουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού ήταν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παικτών με τα πρόσωπα αλλά και γενικά με το όλο περιβάλλον του παιχνιδιού, παρά με την πλοκή του.

Ολοι βλέπουμε με καχυποψία παιχνίδια όπου διάσημα πρόσωπα, κυρίως από τον χώρο του θεάματος, προσφέρουν τη φωνή τους στο αφηγητικό μέρος τους. Το ίδιο συμβαίνει και εδώ αφού διάφορα γνωστά ονόματα, όπως ο Eric Idle των Monty Python, έχουν δανείσει τη φωνή τους στο παιχνίδι με τη μόνη διαφορά ότι δε θα πρέπει αυτή τη φορά να ανησυχήσουμε γιατί εκτός του ότι η αφήγηση έχει σχεδόν τέλειο συγχρονισμό με αυτά που συμβαίνουν στο παιχνίδι, το ίδιο δεν έχει χάσει κάτι από τη συνολική του καταπληκτική παρουσία.

Πολύ χρήσιμη και αναλυτική είναι η εισαγωγή που "βάζει" τον παίκτη αμέσως στο πνεύμα του παιχνιδιού. Εάν μάλιστα έχετε διαβάσει τα σχετικά με το παιχνίδι βιβλία τότε τα πράγματα θα είναι για σας πολύ ευκολότερα. Οσοι δεν το έχετε κάνει φανταστείτε το παιχνίδι ως ένα μεγάλο adventure με αρκετά όμως παζλ να βρίσκονται διασκορπισμένα σε όλο το παιχνίδι. Στην αρχή ο παίκτης γνωρίζει λίγα για την πλοκή του παιχνιδιού. Υπάρχει κάποιος περίεργος και μάλλον αψυχολόγητος μάγος που ονομάζεται Rincewind και στην ιστορία κάπου μπερδεύονται μερικοί δράκοι... Οι πληροφορίες θα έρχονται σιγά σιγά καθώς ο παίκτης θα προχωράει ενώ πολύ σημαντικό στοιχείο είναι η ποικιλία των λύσεων που έχουν τα πάζλ. Μπορεί αυτό να σημαίνει κοπιαστική προσπά-

## ΓΕΝΙΚΑ

**Αρτιο τεχνικά, με καταπληκτικούς διαλόγους και κυρίως με πλοκή αλλά και ιδέες που ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα. Το περιβάλλον είναι εκπληκτικό ενώ τα στοιχεία που κυριαρχούν είναι η έξυπνη δράση και το χιούμορ. Η Psygnosis επιβεβαίωσε ακόμα μία φορά το πόσο μεγάλη εταιρεία είναι, όχι βέβαια σε μέγεθος αλλά σε ιδέες.**







θεια, από την άλλη όμως το ενδιαφέρον αυξάνεται σημαντικά! Σημαντικό ρόλο θα παίξει η συνάντησή σας με τον Archchansellor ο οποίος θα σας στείλει στην πρώτη σας αποστολή που θα έχει ως σκοπό την απόκτηση του Dragon's Lair book.

Από εκεί ακριβώς ξεκινάει το παιχνίδι και πρέπει να ξέρετε ότι έχει όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών του είδους. Πρέπει να δίνετε μεγάλη προσοχή τόσο σε αυτά που λέγονται όσο και στα αντικείμενα που πρέπει να αποκτήσετε. Πρώτο σας μέλημα είναι να εφοδιαστείτε με τα χρήματα που θα ανακαλύψετε σε μία ντουλάπα.

Ο Luggage είναι ένας από τους σημαντικότερους χαρακτήρες στο παιχνίδι και φυσικά δεν είναι τίποτε άλλο από μία βαλίτσα με πόδια!! Φανταστείτε τη βοήθεια που προσφέρει, ειδικά τις στιγμές που θα πρέπει να κουβαλάτε μαζί σας πολλά αντικείμενα.

Γεμάτο παζλ, ειδικές αποστολές και πολλές ενδιαφέρουσες ιδέες, το παιχνίδι είναι μια πραγματικά αξέχαστη εμπειρία εξερεύνησης. Με τόσα adventures που κυκλοφορούν μία σύγκριση θα έφερνε το Discworld πρώτο σε περισσότερες από μία κατηγορίες. Τα γραφικά και το animation θα σας "αιχμαλωτίσουν" και γρήγορα θα καταλάβετε ότι δεν έχουν τοποθετηθεί μόνο για διακοσμητικούς λόγους... Ειδικά η συνολική κίνηση των προσώπων είναι τόσο προσεγμένη που σου δίνει την αίσθηση ότι παρακολουθείς κάτι από παραγωγή της Disney! Το απλό interface αποτελεί ένα ακόμα θετικό στοιχείο στο παιχνίδι.

Το inventory μπορεί να είναι αρκετά μεγάλο όμως είναι μονίμως "κρυμμένο" και εμφανίζεται όποτε εσείς το επιθυμείτε. Το ίδιο εξαιρετικά είναι τόσο ο ήχος όσο και η αφήγηση.

Οι περιοχές στις οποίες κινείστε είναι ΤΕΡΑΣΤΙΕΣ ενώ το σενάριο αλλάζει πολύ συχνά. Αυτό μερικές φορές μπορεί να σας μπερδέψει, σε καμμία όμως περίπτωση δε θα σας κάνει να βαρεθείτε. Ισως να σας φαίνομαι πολύ υπερβολικός και πολύ φιλικός με το παιχνίδι, όμως πιστέψτε ότι εάν δεν ήταν έτσι ακριβώς τα πράγματα εγώ θα ήμουν ο πρώτος που θα έκανα κριτική. Είναι ένα παιχνίδι με καταπληκτική αίσθηση και με την πρωτοβουλία των αποφάσεων δοσμένη στον παίκτη, κάτι που λείπει από τα adventures που έχουμε δει τελευταία. Ακόμα και οι δυσκολίες που θα συναντήσετε, ειδικά τις στιγμές που δε θα ξέρετε τι να κάνετε ή αν αυτό που κάνετε είναι και το σωστό, ενισχύουν την αποψή μου για την ποιότητα του προγράμματος. Αλλωστε ο σωστός παίκτης ενός adventure πρέπει να δέχεται τις προκλήσεις αλλά και να αντιμετωπίζει το... άγνωστο με θάρρος και υπομονή.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Σιγουρευτείτε ότι δεν έχετε κανονίσει να κάνετε κάτι την υπόλοιπη ημέρα, και την επόμενη θα έλεγα...**



**ΑΝΤΟΧΗ** 89%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Τα δύο χρόνια αναμονής της κυκλοφορίας του... άξιζαν.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 92 |
| ΗΧΟΣ | 90 |
| GAMEPLAY | 95 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 92 |







| | |
|---|---|
| HOUSE | PSYGNOSIS |
| FORMAT | AMIGA 500 1Mbyte |
| TEST | AMIGA 500 1MBYTE |

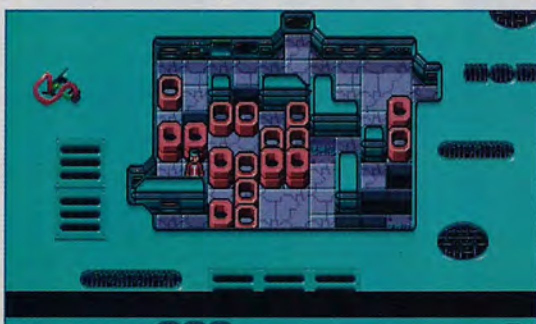
Του **Κ. Μάνου**

Πάει, πάει, πάει... Η Psygnosis πάει! Για δεύτερη φορά σε διάστημα ενός μηνός μάς εμφανίζει ένα παιχνίδι μετριότατης τεχνικής και αμφισβητούμενου gameplay. Το πρώτο ήταν το απαίσιο Benefactor του προηγούμενου τεύχους και τώρα βρισκόμαστε μπροστά σε άλλο ένα puzzle game με λίγο καλύτερη τεχνική. Από τις φωτογραφίες μας βλέπετε ότι ο ήρωας βρίσκεται σε έναν ψευδοτρισδιάστατο διαστημικό κόσμο όπου πρέπει να φτάσει μέχρι την έξοδο λύνοντας τα puzzles του χώρου.

Υπάρχουν κάποιες τρύπες στο έδαφος, κάποια αντικείμενα που μπορείτε να μετακινήσετε, κάποια που δεν μπορείτε και περιορισμένος χρόνος. Αυτά συνθέτουν την δράση. Μετακινώντας τα αντικείμενα και ρίχνοντάς τα στις τρύπες, αυτές κλείνουν και μπορείτε να προχωρήσετε μέχρι την έξοδο. Το πρόγραμμα ξεκινάει από τα πολύ απλά, δίνοντάς σας μπόλικο χρόνο για να περάσει σε δυσκολότερες καταστάσεις. Ετσι αργότερα θα δείτε ότι εμφανίζονται παγωμένες επιφάνειες στις οποίες δεν μπορείτε να αφήσετε τίποτα αν δεν το κλείσετε από την άλλη μεριά ώστε να μην γλιστράει.







Ακόμα υπάρχουν κομμάτια που πρέπει να ανατινάξετε τοποθετώντας κοντά τους τα εκρηκτικά αλλά και ωρολογιακούς μηχανισμούς που συχνά βρίσκονται σε δύσκολα μέρη. Η επιλογή του επιπέδου δυσκολίας γίνεται διαλέγοντας τα εικονίδια της αρχικής οθόνης που είναι και καλοσχεδιασμένα.

Ενα σύστημα με passwords κάνει τη ζωή των καλύτερων παικτών ευκολότερη αλλά μειώνει πολύ τη διάρκεια ζωής του παιχνιδιού αφού σε γενικές γραμμές είναι εύκολο. Σε αυτό συμβάλλει και ο χειρισμός που δε γίνεται με το mouse που ίσως περιμένατε για puzzle game, αλλά το ανθρωπάκι κυκλοφορεί θαυμάσια με το joystick ή το joypad αν προτιμάτε.

Τα γραφικά και το μικρό μέγεθος του χώρου δράσης είναι τα αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού αφού δεν μπορώ να καταλάβω πού πηγαίνει το 1MB μνήμης που απαιτεί το πρόγραμμα για να τρέξει! Ισως στην πολύ καλή μουσική.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Τα γνωστά παράπονα για την τεχνική, όχι τόσο έντονα αυτή τη φορά, αλλά είναι ένα καλό παιχνίδι ιδίως για αρχάριους. Δε θα το βρείτε πολύ έξυπνο αλλά λογικό! Οπως επίσης δεν είναι και κάτι καινούργιο. Μόνο για τους φανατικούς του είδους για μια ακόμα φορά!**

ΑΝΤΟΧΗ 84%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Οχι άλλα puzzles. Βγάλτε κανένα shoot'em up.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 55 |
| ΗΧΟΣ | 82 |
| GAMEPLAY | 80 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 70 |

# GAMERS CLUB

## ΑΘΗΝΑ - ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ!!!

## ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ και ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

**GAMERS CLUB**
**Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: 6439824**
**Κουντουριώτου 177 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ)**










### MD

NBA LIVE 95
FIFA SOCCER 95
SECOND SAMURAI
MICROMACHINES 2
BRUTAL
WOLVERINE
NBA JAM TOURNAMENT
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 300 ΤΙΤΛΟΙ

### SN

NBA LIVE 95
WOLVERINE
WILD WACKY SPORTS
LION KING
STREET RACER
PITFALL
MIGHTY MAX
NBA JAM TOURNAMENT
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 250 ΤΙΤΛΟΙ

### NEO GEO CD

SAMURAI SHOWDOWN 2
ART OF FIGHTING 2
SUPER SIDEKICKS 2
KING OF FIGHTERS 2
FATAL FURY 2
AERO FIGHTERS 2

### 3DO

SUPER STREETFIGHTER 2
SAMURAI SHOWDOWN II
FIFA SOCCER
LOVE BITES
NEED FOR SPEED
THEME PARK
OPERATION ZONE

**ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ**
**ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ**
**& ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ**
**ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**
**ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ**
**ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

**ΠΡΟΣΦΟΡΑ**
**ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ**
**20.000 ΔΡΧ.**
**ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ**




**MEGA CD** - 30 ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
**32X** - 10 ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ
**SATURN** - ΚΟΝΣΟΛΑ + ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΤΩΡΑ!!!
**SONY PLAYSTATION**
**NEO GEO CD**
**PANASONIC 3DO**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

- ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ ΕΚΠΤΩΣΗ 20%
- ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ ΕΚΠΤΩΣΗ 50%




| | |
|---|---|
| HOUSE | OCEAN |
| FORMAT | PC, PC CD-ROM |
| TEST | 486DX/40, 2x CD-ROM, Compro Sound Pro |

Του **Π. Δημόπουλου**






Tactical Fighter Experimental. Ενας χαρακτηρισμός ο οποίος είχε δοθεί πριν από μια δεκαετία περίπου στα πρωτότυπα σχέδια και μοντέλα των αεροσκαφών, τα οποία ευελπιστούσαν να διαδεχτούν στις τάξεις της αμερικανικής πολεμικής αεροπορίας το πολύ καλό (αν και προσωπικά δεν το πολυσυμπαθώ) F-15 Eagle.

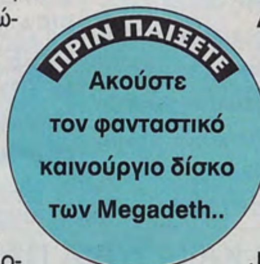
Ο διαγωνισμός προκηρύχθηκε, οι "φιναλίστ" επιλέχθηκαν και οι ανταγωνιστές για τον τίτλο του νέου αναχαιτιστικού περιορίστηκαν σε δύο.

Στο Northrop/Mac Donell Douglas YF-23 "Black Widow" και στο Lokheed /General Dynamics YF-22 "Lightning II". Τελικά νικητής αναδείχθηκε το δεύτερο το οποίο μετονομάστηκε σε F-22A "Rapier" (ααχ, εποχές Wing Commander ...), αν και οι περισσότεροι επιμένουν να χρησιμοποιούν ακόμη την πρώτη ονομασία, το οποίο και αναμένεται να είναι υπηρεσιακό πριν από το τέλος του αιώνα.

Ενα πραγματικά φοβερό μαχητικό το οποίο παρουσιάζει πολλές καινοτομίες και φαίνεται να έχει τρομερές δυνατότητες. Είναι stealth σχεδιασμού, με εσωτερικούς πυλώνες μεταφοράς οπλισμού μόνο, φοβερά ηλεκτρονικά, ακροφύσια μεταβλητής κατεύθυνσης ώσης, πανίσχυρους κινητήρες αλλά και εντυπωσιακές επιδόσεις. Δε θα επεκταθώ περισσότερο στο θέμα γιατί οι μη ενημερωμένοι (ή απλά "άσχετοι" με το θέμα) θα αρχίσουν να διαμαρτύρονται.



Εντάξει κ. Σάμιε, σταματώ την πολυλογία και συνεχίζω με το παιχνίδι. Ολο αυτό το θέμα λοιπόν ήταν η πηγή έμπνευσης για τους προγραμματιστές της Ocean και επάνω σ' αυτό στήριξαν τον νέο εξομοιωτή της εταιρείας, ο οποίος και διαφημίστηκε αρκετά αλλά και θόρυβο προκάλεσε με την κυκλοφορία του. Ομορφα τα πράγματα μέχρι εδώ.




Δε μπορώ να πω ότι το TFX είναι κάτι το ιδιαίτερα πρωτότυπο γιατί και το F-29 Retaliator είχε κυκλοφορήσει, και το F-19 Stealth Fighter, και το F-117A, και το Jetfighter II και πολλά άλλα συναφή.

Ομως οι κύριοι της Ocean έκαναν μια φοβερή μαγκιά ξεπερνώντας κάθε προηγούμενο. Εκτός από το F-22 στο παιχνίδι συμπεριέλαβαν άλλο ένα πειραματικό αεροσκάφος, το περίφημο Eurofighter, αλλά και ένα βομβαρδιστικό, το οποίο ήδη βρίσκεται σε υπηρεσία από το 1981, το F-117A. Και εδώ είναι η μεγάλη ομορφιά του παιχνιδιού.









Τρία διαφορετικά αεροσκάφη με εντελώς διαφορετικές ικανότητες, δυνατότητες, πτητική συμπεριφορά, επιδόσεις αλλά και ρόλο. Ενα καθαρόαιμο μαχητικό/αναχαιτιστικό, ένα αεροσκάφος πολλαπλού ρόλου και ένα γνήσιο βομβαρδιστικό. Σίγουρα με αυτές τις προδιαγραφές το TFX υπόσχεται να καλύψει ένα ευρύτατο φάσμα αποστολών ικανοποιώντας έτσι και τους πιο απαιτητικούς παίκτες.

Στο παιχνίδι λοιπόν υπάρχουν τρία εντελώς διαφορετικά αεροσκάφη, αλλά το ωραίο της υπόθεσης είναι ότι το κάθε διαφορετικό αεροσκάφος έχει τη δική του ξεχωριστή πτητική συμπεριφορά. Για παράδειγμα, το F-117A πετάει σαν "αγελάδα", όσον αφορά τους ελιγμούς, το F-22 είναι το πιο νευρώδες ενώ το Eurofighter είναι κάτι ανάμεσα στα δύο προηγούμενα.

Φυσικά οι διαφορές δε σταματούν εδώ. Το F-117A, σαν βομβαρδιστικό, δέχεται μόνο οπλισμό αέρους-εδάφους ενώ το F-22 μόνο αέρος- αέρος (εξοπλισμό εννοώ, όχι σαλάμι!) και μόνο σε εσωτερικούς φορείς.

Αυτό σημαίνει ότι και τα δύο αεροσκάφη δέχονται μικρό αριθμό όπλων, οπότε πρέπει να είσαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στη χρήση τους. Από την άλλη μεριά το Eurofighter δέχεται πολύ μεγάλο οπλικό φορτίο και των δύο τύπων δίνοντάς σας έτσι περισσότερες επιλογές αλλά δεν είναι καθόλου stealth.

Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε υπάρχουν αποστολές "κομμένες και ραμμένες"για κάθε αεροσκάφος ξεχωριστά.





## ΓΕΝΙΚΑ

**Ενας πολύ όμορφος εξομοιωτής τον οποίο εγώ προσωπικά ανέμενα εναγωνίως. Δεν μπορώ να πω ότι απογοητεύτηκα διότι και όμορφα γραφικά έχει, και ποικιλία, και "δυνατό" gameplay, αλλά από την άλλη υπάρχουν και αρκετά σοβαρά προβλήματα. Κατ' αρχήν το αναπόφευκτο training το οποίο, συν τοις άλλοις, είναι και πολύ δύσκολο. Αλλά και γενικότερα το TFX είναι ένας πολύ δύσκολος εξομοιωτής ο οποίος σίγουρα θα αποθαρρύνει όσους παίκτες δεν έχουν αρκετή εμπειρία και υπομονή. Πάντως είναι αλήθεια ότι το TFX εμπεριέχει αρκετές καινοτομίες οι οποίες, εμένα προσωπικά, με ενθουσίασαν.**



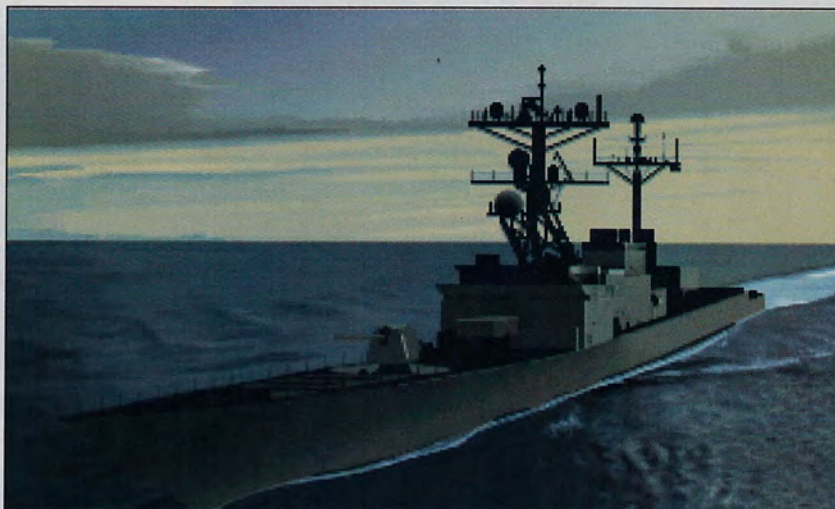

Δηλαδή δεν υπάρχει περίπτωση, θα τα χρησιμοποιήσετε όλα τα αεροπλάνα. Και να είσαστε σίγουροι ότι το κάθε ένα campaign περιέχει αποστολές για όλα τα γούστα. Και εδώ ερχόμαστε στο μεγαλύτερο πρόβλημα του παιχνιδιού.

Το TFX έχει ένα αρκετά δύσκολο training το οποίο πρέπει να ολοκληρώσετε πριν σας επιτραπεί η είσοδος σε κανονικό campaign. Και σκεφτείτε τώρα να χάσετε σε ένα campaign και να πρέπει να ξαναρχίσετε. Πρέπει να ξαναπεράσετε και τις δέκα, ομολογουμένως δύσκολες και μεγάλες, αποστολές του training! Δεν ξέρω για εσάς αλλά εγώ μόλις το ανακάλυψα, απλά... παράτησα το TFX. Ομως τα προβλήματα δε σταματούν εκεί. Το TFX έχει σίγουρα τον χειρότερο, αυτόματο πιλότο που έχω δει ποτέ ή μάλλον τον δεύτερο χειρότερο καθώς υπάρχει και το Inferno στη μέση.

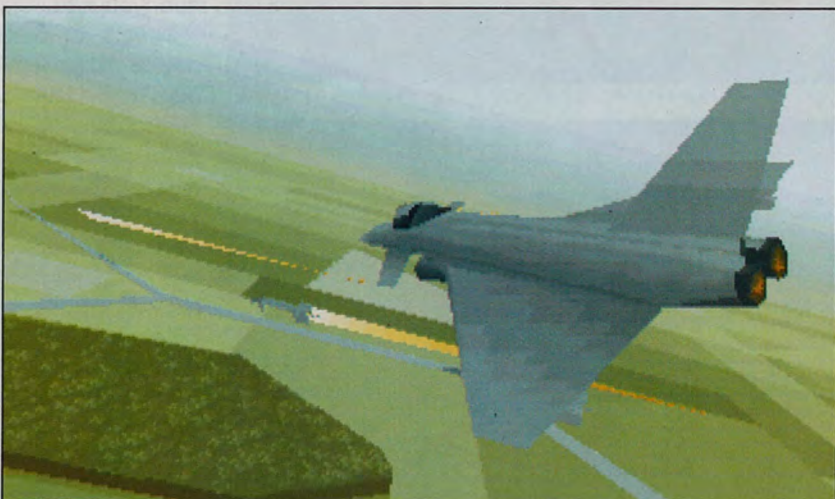
Ο αυτόματος πιλότος του TFX είναι τόσο βλακώδης που ακούστε τι έπαθα. Πετούσα που λέτε μια αποστολή με F-117A και είχα βάλει τον αυτόματο αλλά και επιτάχυνση χρόνου μέχρι να φτάσω κοντά στην περιοχή του στόχου. Πολύ πριν φτάσω εκεί όμως, εμφανίστηκε μπροστά μου ένα μεγάλο βουνό. Ο αυτόματος αύξησε την ταχύτητα του αεροσκάφους μου και εγώ δεν έδωσα ιδιαίτερη σημασία πιστεύοντας ότι θα περάσει από πάνω.

Ελα όμως που αποφάσισε να... κόψει δρόμο μέσα από το βουνό! Ε όχι, πείτε μου. Εχετε δει ποτέ πιο βλακώδη αυτόματο πιλότο; Δηλαδή αν δεν μπορεί να αποφύγει ένα απλό εμπόδιο τότε ποια η πρακτική χρήση του;

Φανταστείτε τώρα την τσαντίλα μου όταν συνειδητοποίησα ότι για μια "ηλιθιότητα" του προγράμματος έπρεπε να υποστώ το μαρτύριο του training από την αρχή! Καλά, τόσο δύσκολο ήταν να δίνεται στον παίκτη επιλογή εαν θέλει να περάσει το training ή όχι; Δε νομίζω. Και σίγουρα ούτε άσχετοι είμαστε όλοι ούτε χρόνο για χάσιμο έχουμε. Τέλος πάντων. Πρέπει όμως να ομολογήσω ότι το TFX έχει πολλές ομορφιές. Κατά πρώτο λόγο φυσικά η μεγάλη ποικιλία αεροσκαφών και ό-







πλων. Κατά δεύτερο λόγο στο TFX βρήκα κάτι το οποίο δεν έχω ξαναδεί σε κανένα άλλο παιχνίδι του είδους. Κατ' αρχήν υπάρχει όψη της κεφαλής του πυραύλου. Δηλαδή βλέπετε ακριβώς που έχει "λοκάρει", και κατά συνέπεια που θα χτυπήσει, ο πύραυλος. Πολύ καλό. Υπάρχει όμως και μια άλλη, ακόμη μεγαλύτερη μαγκιά.









Οι Laser Guided Bombs και οι AGM-65 Maverick "λοκάρουν" το στόχο τους μέσω ενός laser designator. Στα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους αυτό γινόταν αυτόματα. Και εδώ υπάρχει αυτή η επιλογή αλλά αν είστε "μερακλήδες" μπορείτε να κάνετε μόνοι σας το designate μέσα από την αντίστοιχη οθόνη, δηλαδή να "λοκάρετε" το στόχο της αρεσκείας σας. Υπάρχει zoom και unzoom και όλα τα συναφή και εγώ προσωπικά το βρήκα πολύ διασκεδαστικό, αν και είναι αρκετά δύσκολο να κάνετε ένα aquisition της προκοπής.

Γενικά όμως το TFX είναι αρκετά δύσκολο σαν παιχνίδι. Και πάμε στα τεχνικά του παιχνιδιού. Τα γραφικά του TFX εμένα προσωπικά με ικανοποίησαν απόλυτα. Είναι φυσικά πασίγνωστο ότι είμαι αθεράπευτος fan των filled vector γραφικών. Ναι, και το TFX vectors έχει αλλά σίγουρα πρόκειται για τα καλύτερα vectors που έχω δει.

Φοβερή λεπτομέρεια η οποία φτάνει στο σημείο να είναι ορατό το σήμα των Ηνωμένων Εθνών στο κάθετο σταθερό του Eurofighter. Τώρα θα μου πείτε ότι με τις τεχνικές σχεδιασμού που βλέπουμε συνέχεια σε άλλες παραγωγές, τα vectors είναι ξεπερασμένα. Αλλά όταν κανείς είναι αθεράπευτα ρομαντικός, ε, πως να το κάνουμε, νοσταλγεί που και που και εκείνα τα κλασικά vectors. Ο κόσμος μέσα στον οποίο πετάτε είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένος με ικανοποιητική λεπτομέρεια και όμορφα χρώματα.

Η κίνηση του παιχνιδιού είναι πολύ γρήγορη και ομαλή αλλά οι πραγματικές ομορφιές των γραφικών του TFX βρίσκονται στις στατικές οθόνες του παιχνιδιού. Φοβερή λεπτομέρεια έξοχα χρώματα και γενικά άψογο στήσιμο. Αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι το γεγονός ότι ακόμα και ο στρατηγός Collin Powel, ο επικεφαλής των αμερικανικών ενόπλων δυνάμεων, κάνει την εμφάνισή του σε μερικές από αυτές τις οθόνες.

Και πάμε στον ήχο του παιχνιδιού. Εντάξει, εδώ δεν έχουμε κάτι το συγκλονιστικό. Υψηλής ποιότητας ηχητικά εφφέ τα οποία περιορίζονται σε αυτά που συναντά κανείς σε οποιονδήποτε άλλο εξομοιωτή.

Ηχος των κινητήρων, εκρήξεις, προειδοποιητικά σήματα, πυροβολισμοί, αλλά και καλή ομιλία μέσω της ενδοεπικοινωνίας.





**ΑΝΤΟΧΗ 85%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Πολύ δυνατός τίτλος.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 92 |
| ΗΧΟΣ | 90 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 90 |




# AMIGA

# LOTTO

Του **Κ. Μάνου**

Το Lotto είναι ένα τυχερό παιχνίδι που όλοι έχουμε παίξει ανεξάρτητα αν είμαστε τόσο άτυχοι! Πόσες φορές ακόμα δε θα θέλαμε να είχαμε στον υπολογιστή ένα βοήθημα με το οποίο να μπορούμε να διαλέξουμε από ένα σύστημα τους αριθμούς που έχουν τις περισσότερες πιθανότητες να κερδίσουν ή την εμφάνιση των εξάδων που στοιχίζουν ελάχιστα αλλά μπορούν να μας χαρίσουν τα εκατομμύρια. Ενα τέτοιο πρόγραμμα παρουσιάζουμε από τις σελίδες του USER. Δεν το συνηθίζουμε αλλά αυτή τη φορά έχουμε δύο καλούς λόγους για να κάνουμε εξαίρεση. Ο πρώτος και κυριότερος είναι ότι το πρόγραμμα είναι ελληνικό και έχουμε μία ηθική δέσμευση από την αρχή του περιοδικού να προσέχουμε τους εναπομείναντες Ελληνες προγραμματιστές. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι το πρόγραμμα είναι καλό! Το Lotto για Amiga χωρίζεται σε τρία μέρη. Το Lottomaker, την Λοτοστατιστική και το πρόγραμμα εκτύπωσης. Το σημαντικότερο για τους επίδοξους Κροίσους είναι το Lottomaker που κάνει τις επεξεργασίες πάνω στους αριθμούς που ζητάτε. Ας τα δούμε αναλυτικά ένα προς ένα.

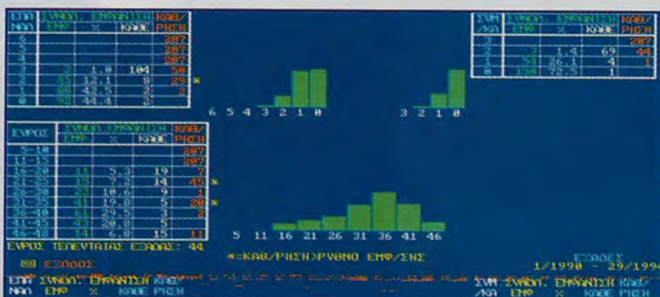
### - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Οτι ευκολότερο. Αυτόματα θα ορίσετε το drive στο οποίο θέλετε να δημιουργήσετε τη βοηθητική δισκέτα σε οποιοδήποτε drive (το πρόγραμμα δουλεύει το ίδιο με ένα ή περισσότερα drives) αλλά και σε σκληρό δίσκο.

### - ΛΟΤΤΟΣΤΑΤΙΣΤΙΚΗ

Το πρόγραμμα έρχεται με πλήρεις - μέχρι την εβδομάδα αγοράς του- όλες τις στήλες Λόττο που κέρδισαν από καταβολής του παιχνιδιού. Με αυτό το στοιχείο είναι πολύ εύκολο να γίνουν στατιστικές επεξεργασίες που σας δείχνουν πόσο συχνά οι αριθμοί εμφανίζονται, καθυστερούν, επαναλαμβάνονται, το εύρος τους, πόσοι από αυτούς είναι μικροί, μονοί, αριστεροί, εξωτερικοί, πρώτοι, συνδυασμοί ή πολλαπλάσιοι. Μπορείτε βέβαια να εισάγετε τις επόμενες στήλες μέχρι τον αριθμό 3000 που σημαίνει ότι θα έχετε χώρο για τα στοιχεία σας για τα επόμενα 30 χρόνια!




### - ΛΟΤΤΟΕΚΤΥΠΩΣΗ

Ο,τι θα περιμένατε από μία τέτοια επιλογή. Συνδέετε έναν εκτυπωτή στην παράλληλη της Amiga, αλλάζετε το είδος του εκτυπωτή και το πρόγραμμα σας δίνει όλα όσα περιέχει στο χαρτί.

### - MANUAL

Αν ορισμένοι από αυτούς τους "όρους" φαίνονται άγνωστοι και δεν έχετε ξανασχοληθεί με αυτό το τυχερό παιχνίδι υπάρχει και το manual. Οχι, δε δίνεται σαν εγχειρίδιο αλλά σαν κείμενο μέσα στη δισκέτα, φυσικά στα Ελληνικά. Αναλύονται τμηματικά όλα τα στοιχεία που μπορεί να χρειαστείτε και εκτός των άλλων είναι και ένα πολύ καλογραμμένο κείμενο.

### - ΛΟΤΤΟΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Ολα τα στοιχεία για ένα πετυχημένο πρόγραμμα του είδους περιλαμβάνονται.

### Νέο Σύστημα

Με την επιλογή αυτή καθαρίζετε τα πάντα από το σύστημα, δηλαδή τόσο τους αριθμούς όσο και τους όρους που έχετε βάλει.

### Αλλαγή Αριθμών/Ορων

Αλλάζετε μόνο τους αριθμούς που έ-χετε βάλει στην 49άδα και τους όρους που υπάρχουν από προηγούμενους αν θέλετε. Οι όροι αυτοί αφορούν την εμφάνιση μόνο, μικρών, αριστερών, εξωτερικών, πρώτων, συνδυασμών, συμμετρικών, πολλαπλασίων, συνεχόμενων, εύρος, αθροισμάτων και ένα σωρό ακόμα που "φιλτράρουν" τις εξάδες.

### Οροι Χρήστη

Αν δε σας φθάνουν οι όροι του προγράμματος υπάρχουν άλλοι δώδεκα από τον χρήστη.

### Εμφάνιση Εξάδων

Εμφανίζονται όλες οι εξάδες που επέλεξε το πρόγραμμα.

### Εμφάνιση Δελτίων

Εμφανίζονται οι εξάδες ανά τρεις, δηλαδή ανά δελτίο.

### Διαλογή Επιτυχιών

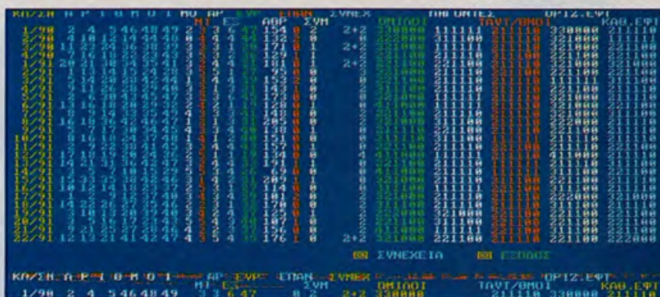
Μια πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή που δοκιμάζει την τύχη του συστήματός σας και των επιλεγμένων στηλών σας με υποθετικές νικήτριες στήλες τις οποίες μπορείτε να κατασκευάσετε κατά βούληση, να χρησιμοποιήσετε την τελευταία ή ακόμα καλύτερα να ελέγξετε το σύστημά σας με όλες τις στήλες που έχουν βγει από την αρχή του παιχνιδιού μέχρι σήμερα!

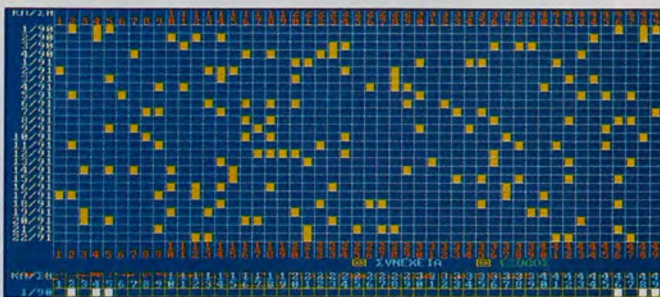
### Ρυθμίσεις

Κάποιες λεπτομέρειες όπως η τιμή της στήλης, η τιμή του ΠΡΟΤΟ, αν έχει συμμετοχή, και ανά πόσες ελεγχόμενες στήλες θα εμφανίζονται οι επιλεγμένοι από το πρόγραμμα αριθμοί.

### Αυτόματη Επιλογή Αριθμών

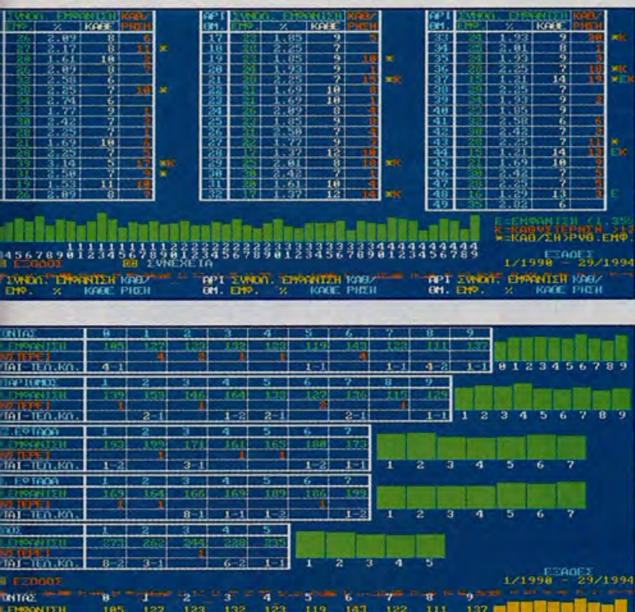
Ακόμα μια ενδιαφέρουσα επιλογή όπου καθορίζετε το ποσοστό των αριθμών που θέλετε να επιλέξει τυχαία το πρόγραμμα με βάση τις στατιστικές και να καθορίσει και τους όρους με τους οποίους θα κάνει τις επιλογές του. Προσωπικά δεν με ικανοποίησε αλλά είναι μια αρχή για να καταλάβετε πώς δουλεύουν και οι πλέον απίθανοι όροι. Φυσικά μπορείτε να επέμβετε στους όρους με όποιο τρόπο θέλετε.





### ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Η τεχνική του προγράμματος εντυπωσιάζει όταν ερχόμαστε στην ταχύτητά του. Σε 17 δευτερόλεπτα το πολύ, είναι σε θέση να επεξεργαστεί 55000 στήλες και να βρει τις εξάδες που θέλετε με 7 διαφορετικούς όρους (ένας αριθμός όρων που είναι αρκετά μεγάλος). Ο χρόνος για τις 8000 στήλες είναι μόνο 2 δευτερόλεπτα(!) ενώ για τις 134000 στήλες, με περισσότερους όμως όρους, φτάνει τα 55 δευτερόλεπτα. Φυσικά αυτές οι ταχύτητες είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακές όταν μιλάμε για απλή Amiga 500 με 1 MB μνήμης.



Αν τρέξετε το πρόγραμμα σε A1200 ή σε ακόμα ισχυρότερο μηχάνημα οι χρόνοι μειώνονται σημαντικά. Στην επικοινωνία μας με τον προγραμματιστή του, τον κ. Βασίλη Ιωάννου, καταφέραμε να λύσουμε το μυστήριο αυτής της ταχύτητας. Το πρόγραμμα λοιπόν είναι φτιαγμένο σε Hisoft Basic αλλά ειδικά οι ρουτίνες των μαθηματικών εργασιών είναι γραμμένες κατευθείαν σε γλώσσα μηχανής. Ενα άλλο θετικό του καλού προγραμματισμού είναι ότι το πρόγραμμα μπορεί να λειτουργήσει με 0.5 Mbytes και ένα μόνο drive.

Τέλος, όσο κι αν φαίνεται αστείο, δοκιμάσαμε το πρόγραμμα και σε ασπρόμαυρο μόνιτορ όπου η λειτουργικότητά του παρέμεινε, παρά την έλλειψη των χρωμάτων, και όλα τα στοιχεία παραμένουν ευκρινή και ευανάγνωστα...

## ΓΕΝΙΚΑ

**Εντυπωσιακό σε δυνατότητες και κυρίως ταχύτητα. Η τιμή του είναι περίπου 10.000 δραχμές και μπορώ να την χαρακτηρίσω σωστή αφού μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους στους φανατικούς αλλά και σ'αυτούς που ψάχνουν κάτι παραπάνω από τα τυποποιημένα συστήματα που προσφέρει το ίδιο το Lotto. Εμείς φυσικά το χρησιμοποιήσαμε και τα αποτελέσματα θα τα μάθετε στο επόμενο τεύχος! Προς το παρόν δεν γνωρίζουμε αν το πρόγραμμα θα κυκλοφορήσει στα καταστήματα. Ετσι για να το προμηθευτείτε επικοινωνήστε με τα εξής τηλέφωνα: 6410640 και (031) 3347025.**

**ΠΡΟΣΟΧΗ: DEMO ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ LOTTO ΘΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΔΙΣΚΕΤΑ, ΓΙΑ AMIGA, ΤΟΥ USER!**

# ΟΙ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΣΕΤΕΣ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ

Του **Β. Σάμιου**

Ο καλύτερος τρόπος εκμάθησης ενός αντικειμένου είναι σίγουρα ο οπτικοακουστικός και όχι η ανάγνωση κάποιου βιβλίου ή εγχειριδίου. Οταν μάλιστα το αντικείμενο ενασχόλησης έχει σχέση με τους υπολογιστές, τότε καθίσταται αναγκαίος ή αν θέλετε προτιμητέος αυτός ο τρόπος εκμάθησης. Αυτό συμβαίνει λόγω της ιδιαιτερότητας που παρουσιάζουν οι υπολογιστές και της πρακτικής εξάσκησης που απαιτούν.




Η οπτικοακουστική μέθοδος διδασκαλίας βρίσκει εφαρμογή στις βιντεοκασσέτες και εμείς καλούμαστε να απαντήσουμε στο ερώτημα αν και κατά πόσο μπορούν να μας καλύψουν συγκριτικά με κάποιο άλλο μέσο όπως το βιβλίο ή τη διδασκαλία. Οι βιντεοκασσέτες που θα σας παρουσιάσουμε έχουν ως αντικείμενο την εκμάθηση του δημοφιλούς και διαδεδομένου λειτουργικού συστήματος MS-DOS καθώς επίσης και του περιβάλλοντος των Windows. Παρέχουν δηλαδή γνώσεις για τα απαραίτητα εργαλεία που χρειάζεται κάποιος προκειμένου να εργαστεί με έναν υπολογιστή.



Σκοπός της Lore Video, δημιουργό αυτών των προιόντων, είναι να καταφέρει ο χρήστης γρήγορα και με τον καλύτερο και βέβαια πιο οικονομικό τρόπο να κάνει τα πρώτα του βήματα στους υπολογιστές και ειδικότερα στα Windows και στο MS-DOS. Οι βιντεοκασσέτες απευθύνονται κυρίως σε αρχάριους, ανεξαρτήτως φυσικά ηλικίας, περιγράφοντας τις πιο απλές και σημαντικές εντολές και εφαρμογές.

### MS-DOS 6.0 & WINDOWS 3.1

Η δίωρη αυτή βιντεοκασσέτα περιλαμβάνει μία σύντομη αναφορά τόσο στο MS-DOS όσο και στα Windows.

Στην αρχή σας παρέχει κάποιες βασικές και πολύ απλές πληροφορίες για τους υπολογιστές γενικά, τα "μέρη" από τα οποία αποτελούνται καθώς και στοιχεία για τον ορισμό και τη λειτουργία του λειτουργικού συστήματος.

Στη συνέχεια περιγράφονται βασικές εντολές του MS-DOS και αναλύονται διεξοδικά τα directories και οι εντολές που σχετίζονται με αυτά. Αξίζει να σταθούμε σε αυτό το σημείο και να ανοίξουμε μία παρένθεση για να αναφερθούμε στον τρόπο με τον οποίο γίνεται αυτή η παρουσίαση. Υπάρχουν πολλά παραστατικά και επεξηγηματικά παραδείγματα που βοηθούν σημαντικά στην κατανόηση των όσων ακούτε, ενώ η ανάλυση εί-




ναι απλή και πολύ λεπτομερής, ίσως περισσότερο από όσο θα έπρεπε.

Οι ενότητες είναι σωστά κατανεμημένες, ξεκινώντας από τα βασικά και προχωρώντας στα ειδικά, αναλυτικές, ενώ η ορολογία και η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι απλή και κατανοητή.

Μετά την ανάλυση του MS-DOS ακολουθεί η παρουσίαση του περιβάλλοντος και των απαραίτητων "κομματιών" των Windows. Γίνεται αναφορά στη διαμόρφωση και διαχείριση των "παραθύρων", τη χρήση του mouse και του πληκτρολογίου και γενικότερα την οργάνωση του περιβάλλοντος των Windows. Μετά τη διευκρίνηση του ορισμού και της χρήσης των εικονιδίων έπεται μία παρουσίαση των εφαρμογών του group Main με ιδιαίτερη αναφορά στις διευκολύνσεις και δυνατότητες που μας παρέχει ο File Manager.

Τέλος, υπάρχει μια περίληψη των περιεχομένων του group Accessories χωρίς βέβαια ιδιαίτερη εμβάθυνση στις εφαρμογές του. Για όσους τώρα είναι ήδη εξοικειωμένοι είτε με το λειτουργικό MS-DOS είτε με το περιβάλλον Windows υπάρχουν κασσέτες που αναλύουν αποκλειστικά το ένα ή το άλλο θέμα. Αξίζει να αναφερθούμε επίσης και στο γεγονός ότι οι βιντεοκασσέτες συνοδεύονται από εξίσου αναλυτικά manual στα οποία μάλλον σπανίως θα ανατρέξετε.

### ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΚΑΙ ΘΕΤΙΚΑ

Στα αρνητικά χαρακτηριστικά αυτού του τρόπου εκμάθησης πρέπει να συμπεριλάβουμε τη δυσκολία αναζήτησης ενός συγκεκριμένου θέματος. Σε αντίθεση με ένα βιβλίο, για παράδειγμα, όπου αρκεί να ανατρέξετε στα περιεχόμενα για να βρείτε αυτό που θέλετε, στη βιντεοκασσέτα πρέπει να ακολουθήσετε μία διαδικασία αρκετά χρονοβόρα. Η παρουσίαση του θέματος επίσης, μπορεί να είναι απλή και λεπτομερής ώστε να καλύπτει τον αρχάριο, δεν μπορεί όμως να ικανοποιήσει τον ήδη εξοικειωμένο με το θέμα λόγω του περιορισμένου χώρου που καθιστά αδύνατη την εκτενή αναφορά σε περαιτέρω, για παράδειγμα, εντολές του MS-DOS ή εφαρμογές των Windows. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη σωστή εκμετάλλευση αυτής της μεθόδου είναι να βρίσκεται ο υπολογιστής κοντά στο βίντεο ώστε να γίνεται ταυτόχρονα και πρακτική εξάσκηση.

Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα εντοπίζεται στην αμεσότητα με την οποία γίνεται η "μεταβίβαση" των γνώσεων, στοιχείο που απουσιάζει εντελώς από την εκμάθηση μέσω ενός βιβλίου. Συμπερασματικά λοιπόν, αν είστε αρχάριος θα καλυφθείτε πλήρως διότι και απλή και διεξοδική είναι η ανάλυση και μεγάλη βοήθεια θα σας προσφέρουν τα πολλά και παραστατικά παραδείγματα που υπάρχουν. Αν όμως είστε γνώστες του θέματος δεν θα αποκομίσετε τίποτα το ουσιώδες.







Του **Κυριάκου Στάμου**

### ΑΥΤΟ ΤΟ ΞΕΡΑΤΕ;

Η Amiga 1000 είχε blitter που το 1985 μπορούσε να κινήσει 1 εκατομμύριο pixel το δευτερόλεπτο!

### VIRUS CRIME92

Οχι, δεν είναι ο νεότερος ιός που μπορεί να υπάρξει. Ομως όσοι έχουν σκληρό δίσκο στις Amigas τους καλό θα ήταν να τρέξουν το αντιβιοτικό VirusZ για να δουν μήπως ο πρώτος πολυμορφικός ιός που εμφανίστηκε ποτέ στην Amiga με τις άλλες 2 παραλλαγές του βρίσκεται εκεί. Το πλήρες όνομά του είναι Crime92 Linkvirus και ακούστηκε ότι τελευταία εξαπλώθηκε πάλι από διάφορα πειρατικά προγράμματα. Ισως κάθησε στο πρώτο Data του σκληρού σας και περιμένει σαν ωρολογιακή βόμβα να σας τον ψευδοφορμάρει! Προσέξτε ότι το αντιβιοτικό Virusworkshop 4.5 που χρησιμοποίησα επίσης δεν τον ανακαλύπτει!

### ΑΥΤΟ ΤΟ ΞΕΡΑΤΕ;

Στα ισπανικά το όνομα Amiga σημαίνει "φιλενάδα". Γι'αυτό να αποφεύγετε στους Ισπανούς φίλους σας εκφράσεις του τύπου "έπαιζα όλο το βράδυ με την Amiga μου!".




### AMOS BASIC

Από αυτό το τεύχος και κάθε μήνα η στήλη μας θα περιλαμβάνει ανάλυση εντολών, παραδείγματα και δικά σας προγράμματα (που θα μας στείλετε!), αρχίζοντας από εντολές που αφορούν εικόνες. Το στάνταρ στην Amiga και ένα από αυτά που κυριάρχησαν στους υπολογιστές δεν είναι άλλο από IFF. Οποιαδήποτε λοιπόν εικόνα διαθέτετε σε τέτοιο φορμάτ, η AMOS basic θα δεχτεί να την φορτώσει αμέσως. Η εντολή που πρέπει να χρησιμοποιήσετε είναι ό,τι απλούστερο με την μορφή LOAD IFF "όνομα",1. Στην θέση του αριθμού 1 μπορείτε να βάλετε και άλλα νούμερα ανάλογα με την ποσότητα των οθονών που θέλετε να φορτώσετε.

Αφού εμφανιστεί η οθόνη, ίσως θελήσετε να κάνετε κάτι εντυπωσιακό όπως να τη σκρολλάρετε. Για να γίνει αυτό χρειάζεται μια νέα εντολή, η DEF SCROLL, που έχει σαν πλήρη σύνταξη την DEF SCROLL n, x1, y1 to x2, y2, dx, dy, όπου n είναι ένας αριθμός από το 1 έως το 16 και είναι η ζώνη του scrolling.

Καταλαβαίνετε ότι η Amos σάς επιτρέπει να έχετε μέχρι και 16 "ζώνες" που να σκρολλάρουν ταυτόχρονα χρησιμοποιώντας τα απίστευτα interrupts του 68000! Τα x1, y1 είναι οι συντεταγμένες -από πάνω αριστερά- που θα αρχίζει η ζώνη και το x2, y2 οι κάτω δεξιά συντεταγμένες. Το dx είναι ο αριθμός των pixels κατά τον οποίο θα κινηθεί η οθόνη και οι αρνητικοί αριθμοί σημαίνουν κίνηση από δεξιά προς τα αριστερά, ενώ για σκρολλάρισμα από αριστερά προς τα δεξιά χρησιμοποιείτε θετικούς αριθμούς. Παρομοίως η dy είναι ο αριθμός των pixels που θέλετε να κινηθεί η οθόνη κάθετα με αρνητικούς αριθμούς για κίνηση προς τα πάνω και θετικούς για προς τα κάτω. Οπως καταλαβαίνετε, αν βάλετε αριθμούς pixel και στις δύο αυτές παραμέτρους θα έχετε διαγώνια κίνηση.

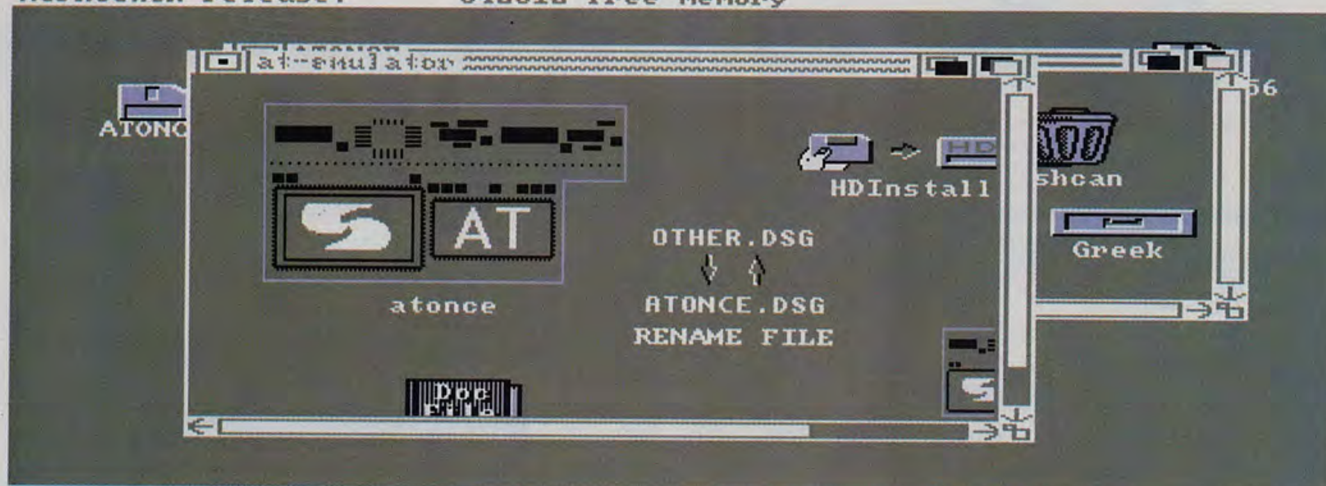
Η εντολή CLS όπως γνωρίζετε από όλες τις basic και στην AMOS καθαρίζει την οθόνη. Τέλος μία ακόμα εντολή που πρέπει να έχετε στο νου σας όταν θέλετε να γλιτώσετε μνήμη είναι η CLOSE WORKBENCH που βγάζει από το βάθος το Workbench και σας εξασφαλίζει περίπου 40K μνήμης. Χάνετε όμως τα πλεονεκτήματα του multitasking.




### AMIGA EMULATORS

Η Amiga είναι το μηχάνημα με τους περισσότερους emulators. Για όσους δεν έχουν καταλάβει τι σημαίνει η λέξη, emulator είναι τα -συνήθως μικράπρογράμματα που επιτρέπουν σε έναν υπολογιστή να μεταμορφώνεται σε κάποιον άλλο, συνήθως μικρότερης δύναμης. Το "μεταμορφώνεται" βέβαια είναι κάπως παραπλανητικό αφού για να χαρακτηριστεί σαν emulator ένα πρόγραμμα αρκεί να σας επιτρέπει να τρέξετε το λειτουργικό σύστημα ενός άλλου μηχανήματος, (Dos, Tos κλπ) και όχι υποχρεωτικά και τα παιχνίδια του!

Πολλοί όμως emulators προσπαθούν να εξομοιώσουν και το hardware ώστε να μην χτυπούν πολλά προγράμματα που αναζητούν κάποιες hardware διευθύνσεις. Στην Amiga είχαμε εξομοιωτές υπολογιστών 8-bit όπως των Spectrum ZX81 και Commodore 64 ενώ για τα 16-bit υπήρξαν software εξομοιωτές των Atari St, PCs και Mac με πιο πετυχημένο το Chameleon για Atari ST 500. Ενας πλήρης κατάλογος θα συμπεριλάμβανε ακόμα τους Apple IIe, BBC Micro, Sinclair QL, Spectrum 48... Η A1200 έχει έναν θαυμάσιο Spectrum emulator, τον ZXAM. Η δύναμη όμως ήταν στις




hardware προσπάθειες που πραγματικά μεταμόρφωναν το μηχάνημά σας. Οι τρεις γνωστότεροι hardware emulators για Amiga 500 είναι: AMax για Macintosh, Vortex ATonce για PC και Medusa για Atari ST. Αρχίζουμε από τον τελευταίο αφού δεν υπάρχει κανένας λόγος να δώσετε λεφτά για κάτι που πλέον δεν έχει ούτε μέλλον, ούτε παρόν! Ο Atari ST έσβησε στις αρχές του '90 αφού και οι DTP εφαρμογές του και οι μουσικές του εφαρμογές ξεπεράστηκαν από την Amiga και το PC.

Αρκεστείτε στο θαυμάσιο software του Chamaleon που σας δίνει έναν Atari ST στην Amiga σας. Δε θα μπορείτε βέβαια να παίξετε παιχνίδια αλλά αρκεί για να τρέχετε όλα τα επαγγελματικά του προγράμματα στα οποία συμπεριλαμβάνονται τέλειοι επεξεργαστές κειμένου.

Το Amax για να κάνετε την Amiga σας Macintosh είναι μια πιο αποτυχημένη προσπάθεια, όχι από ποιότητα και πιστότητα κατασκευής αλλά λόγω του ότι αν θέλετε Mac θα τον θέλετε για κάποια σοβαρή δουλειά και καλό θα ήταν να πάρετε το original. Αν επιμένετε θα αντιμετωπίσετε προβλήματα ταχύτητας αφού ακόμα και σε A3000 η κάρτα δεν σας δίνει δύναμη μεγαλύτερη από έναν LC που στην εποχή μας δεν λέει τίποτα. Ακόμα θα πρέπει να βάλετε τις ROM του Mac μέσα στο σύστημά σας αφού το λειτουργικό του είναι copyrighted! Ξεχάστε το καλύτερα ή ψάξτε το AMax II που έχει καλύτερες επιδόσεις.

Τέλος ο πιο διαδεδομένος εξομοιωτής δε μπορούσε να ήταν άλλος από τον ATOnce που κάποτε στοίχιζε όσο μισό PC. Στις μέρες μας μια τιμή γύρω στις 20.000 δρχ είναι λογική αν θέλετε να έχετε ένα αξιοπρεπές σύστημα PC στην Amiga σας.

Η ταχύτητά του εξαρτάται βέβαια από τη μνήμη σας, αλλά δεν θα έχετε πρόβλημα να τρέξετε επεξεργαστές κειμένου, Norton utilities, το DOS, αλλά όχι παιχνίδια! Σκεφτείτε ότι θα μπορείτε να έχετε σκληρό δίσκο ταυτόχρονα χωρισμένο σε PC και Amiga τμήματα και ότι η ύπαρξή του είναι multitasking! Μπροστά τρέχει το Dos και πίσω του το Workbench!!! Αν όμως θέλετε δύναμη 486 υπολογίστε την αγορά μίας Vortex Golden Gate με 80486 επεξεργαστή και μεγάλο χρηματικό κόστος.

## -ΑΠΛΟ ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ

Μερικά στοιχεία για να συγκρίνετε μηχανήματα πιο εύκολα.

| | 80486 | 68040 |
|---|---|---|
| Χρόνος κατασκευής | 1989 | 1989 |
| Αριθμός Τρανζίστορ | 1.18 εκ. | 1.17 εκ. |
| Τύπος μνήμης | Τμηματικός | Ενιαίος |
| Μέγιστη ταχύτητα | 66MHz | 40Mhz |
| Cache | 8K dat -cod | 4K Dat-cod |
| Συνεπεξεργαστής | ΝΑΙ | ΝΑΙ |
| Αριθμός VAX MIPS | 45 | 35 |

## -A1200 MONITORS (ΜΕΡΟΣ Α')

Ποια μόνιτορ μπορούν να σηκώσουν όλες τις AGA αναλύσεις του μηχανήματός σας και συνδέονται μ'αυτήν; Η εκτενής λίστα που ακολουθεί έχει μία οθόνη για κάθε τσέπη. Επειδή είναι τεράστια, η συνέχειά της στο επόμενο τεύχος.

| ΜΟΝΤΕΛΟ | ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ |
|---|---|
| MS-8431 | AMAZING TECHNOLOGY |
| AML-1402 | ADARA TECHNOLOGY |
| CH-324 | AOC INTERNATIONAL |
| CM-324M/M | " |
| CM-326 | " |
| AUTO-TRACK | 714 COMRAC DISPLAY |
| AUTO-TRACK 9250 | " |
| MODEL 7211 | " |
| MODEL 7241 | " |
| MODEL 9214 | |
| MULTISCAN 3436 | CTX INTER/NAL |
| TSM-1431 | DARIUS TECHNOLOGY |
| ECM 1410 | ELECTROHOME |
| ECM 2010 | " |
| EVERSYNC COLOR | EVEREX SYSTEMS |
| FMS | FALCO DATA |
| MTS-9608S | FOREFRONT TECHNOLOGY |
| TY-1411 | GOLDEN DRAGON |
| IDEK MF-5017 | DEK |
| IDEK MF-5021 | " |
| C21LV-65MAX | IMAGE SYSTEMS |
| C24LV-65MAX | " |
| CM-1403 | INTRA ELECTRONICS |
| GD-H4220US | JVC INFORMATION |
| CMON M | LEADING EDGE |
| MAGICVIEW 20 | MAC |
| MODEL 2014/LP | MICROVITEC |
| MODEL 2020 | " |
| MODEL 710MH | MITSUBA CORP. |
| DIAMOND PRO 26M | MITSUBISHI ELECTRONICS |
| HC-3505SK | " |
| XC-3315C | " |
| XC-3715C | " |
| AM-2752A | " |

ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΑΠΟΡΙΑ ΕΧΕΤΕ ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΟΝΤΕΛΟ AMIGA ή MOTOROLLA ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΜΗΝ ΔΙΣΤΑΣΕΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΡΩΤΗΣΕΤΕ ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΣΑΣ ΠΡΟΣ DELTA GRAPH, ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136, Κολωνός, με την υπογράμμιση ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΤΗΛΗ "WORKBENCH".



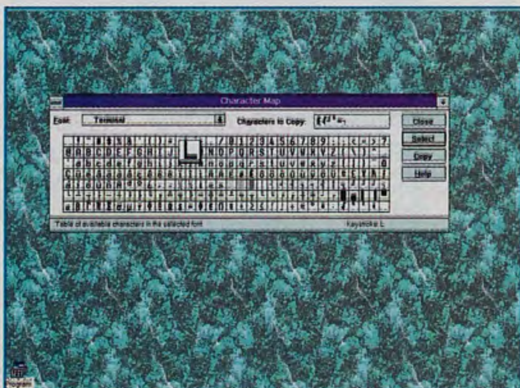

# WINDOWS 3.1

Του **Β.Σάμιου**

Εχοντας αρχίσει την αναφορά στο group Accessories, αυτό το μήνα θα αναλύσουμε τα υπόλοιπα "κομμάτια" του και θα σταθούμε στα σημεία που εμφανίζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον ή δυσκολία. Επιπλέον, θα αναφερθούμε στο group StartUp που παρουσιάζει την ιδιαιτερότητα της άμεσης εκτέλεσης των περιεχομένων του, αυτόματα με την έναρξη των Windows. Ας αρχίσουμε όμως με την έκθεση των δυνατοτήτων των υπόλοιπων "κομματιών" του group Accessories.

### Character Map

Ορισμένες φορές μάς είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε σε μία εφαρμογή ή σε ένα κείμενο κάποιους ειδικούς χαρακτήρες ή κάποια ειδικά σύμβολα, τα οποία δυστυχώς δεν υπάρχουν στο πληκτρολόγιό μας. Ο τρόπος να το πετύχουμε αυτό είναι διαμέσου του character map. Επιλέγουμε τους χαρακτήρες που θέλουμε και στη συνέχεια, με την εντολή copy που διαθέτει, τους αντιγράφουμε στο clipboard και στη συνέχεια τους περνάμε στην εφαρμογή μας ή στο κείμενό μας. Προσέξτε μόνο διότι το character map λειτουργεί μόνο με τις εφαρμογές που τρέχουν αποκλειστικά κάτω από το περιβάλλον των Windows.




### Media Player

Με το Media Player, όπως λέει και ο τίτλος, μπορείτε να "παίξετε" multimedia files. Αρχεία δηλαδή που περιέχουν μουσική και animation. Επίσης μπορείτε να παίξετε αρχεία μουσικής όπως τα MID και τα WAV, ενώ τέλος μπορείτε να παίξετε και μουσικά CD αν διαθέτετε CD-ROM drive. Για να μπορείτε όμως να τα απολαύσετε όλα αυτά απαραίτητη προϋπόθεση είναι να έχετε εγκαταστήσει τους κατάλληλους drivers.




### Sound Recorder

Μπορείτε να παίξετε, να ηχογραφήσετε ή ακόμα να δημιουργήσετε δικά σας Wave αρχεία ήχου. Δυστυχώς το Sound Recorder είναι ένα εργαλείο αποκλειστικά για Wave αρχεία, σε αντίθεση με το Media Player με το οποίο μπορείτε να παίξετε μία πληθώρα αρχείων. Υπάρχουν τρεις τρόποι για να δημιουργήσετε ή να τροποποιήσετε Wave αρχεία. Ο πρώτος είναι να τα ηχογραφήσετε μέσω ενός μικροφώνου που θα έχετε συνδέσει στην κάρτα ήχου σας, ο δεύτερος να "προσθέσετε" ένα αρχείο ήχου μέσα σε ένα άλλο και ο τρίτος να ενώσετε δύο αρχεία. Φυσικά μπορείτε να κάνετε και συνδυασμούς των παραπάνω τρόπων.




### Object Packager

Ενα από τα πιο χρήσιμα και "αδικημένα" εργαλεία του γκρουπ Accessories. Ισως δυσκολευτείτε λίγο στη χρήση του αλλά το αποτέλεσμα θα σας αποζημιώσει. Εχετε τη δυνατότητα να εισάγετε ένα "εικονίδιο" σε ένα αρχείο σας, το οποίο να περιέχει στοιχεία από μία εφαρμογή ή ένα άλλο, ήδη υπάρχον, αρχείο. Ετσι λοιπόν με ένα απλό "click" του mouse μπορείτε όποτε και αν θέλετε να εμφανίσετε πληροφορίες που στην αντίθετη περίπτωση θα έπρεπε να αναζητήσετε το αντίστοιχο αρχείο και μάλιστα το συγκεκριμένο κομμάτι που επιθυμείτε να δείτε. Για να το κατα-

νοήσετε καλύτερα ας δούμε το εξής παράδειγμα.

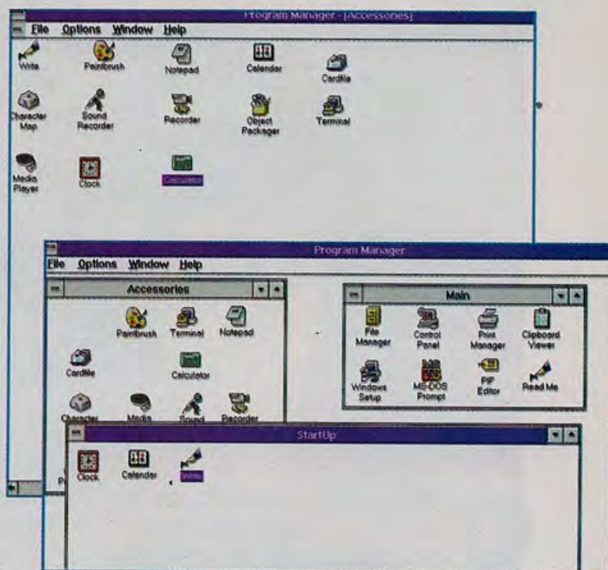
Ας υποθέσουμε ότι γράφετε μία εργασία η οποία βασίζεται σε κάποια αποσπάσματα ενός βιβλίου, τα οποία έχετε καταχωρήσει σε ένα αρχείο. Μέσω του Object Packager μπορείτε να εισάγετε στην εργασία σας "εικονίδια" που να περιέχουν αυτά τα αποσπάσματα, έτσι ώστε τόσο εσείς όσο και όποιος άλλος διαβάσει την εργασία να μπορεί να ανατρέχει ανά πάσα στιγμή σε αυτά.

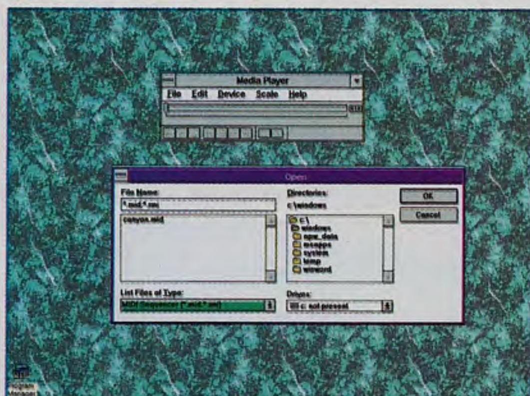
Πρέπει μόνο να προσέξετε η εφαρμογή που χρησιμοποιείτε για να γράψετε την εργασία να υποστηρίζει μεθόδους "ενσωμάτωσης" και "σύνδεσης" αντικειμένων. Φυσικά έχετε τη δυνατότητα να τροποποιήσετε το "εικονίδιο" ή τον τίτλο του. Ας αναλύσουμε όμως διεξοδικά τη διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσετε.

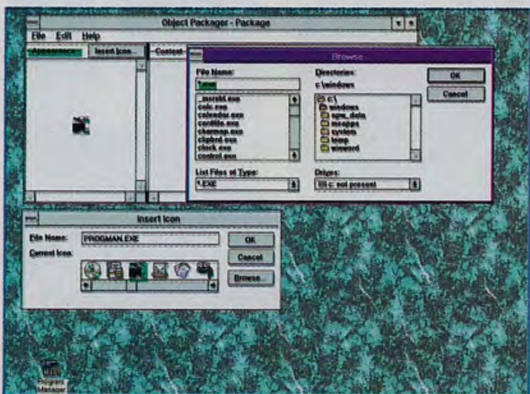
Εστω ότι θέλετε να εισάγετε σε ένα κείμενο του Write στοιχεία από ένα παλαιότερο κείμενο. Ανοίγετε τον Object Packager και σας εμφανίζονται δύο "παράθυρα", το Appearance και το Content. Στο πρώτο θα εμφανιστεί το "εικονίδιο" που θα επιλέξετε και στο δεύτερο το όνομα του αρχείου που περιέχει τα στοιχεία που θα εισάγετε. Επιλέγετε το Content και από το "File menu" επιλέξτε "Import" και θα σας εμφανιστεί ένα "παράθυρο" μέσα από το οποίο θα επιλέξετε το directory και το παλαιότερο αρχείο από το οποίο θέλετε να πάρετε τις πληροφορίες.

Από το "Edit menu" τώρα, επιλέξτε "Copy Package" και ανοίξτε το αρχείο του Write στο οποίο θέλετε να εισάγετε τα στοιχεία. Μετακινήστε τον κέρσορα στο σημείο που θέλετε να εμφανιστεί το "εικονίδιο". Από το "Edit menu" του Write επιλέξτε "Paste". Τώρα πλέον έχετε εισάγει στο αρχείο σας τις πληροφορίες που θέλετε με τη μορφή "εικονιδίου" το οποίο μπορείτε να επιλέξετε όποτε το χρειαστείτε.

Αυτά ως προς τις δυνατότητες και τις εφαρμογές του group Accessories. Ας περάσουμε τώρα στο group...




### StartUp

Η χρησιμότητα του γκρουπ StartUp θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι παρόμοια με τη χρησιμότητα του "Autoexec.bat" στο MS-DOS. Αυτό σημαίνει ότι περικλείει τα προγράμματα που θα εκτελούνται αυτόματα με την έναρξη των Windows. Οπως, για παράδειγμα, στο Autoexec.bat συμπεριλαμβάνουμε το πρόγραμμα των Ελληνικών για να εκτελείται μόλις ανοίγουμε τον υπολογιστή μας, έτσι και στο StartUp μπορούμε να βάλουμε το "εικονίδιο" της ένδειξης γλώσσας ώστε να φορτώνονται οι Ελληνικοί χαρακτήρες με την είσοδό μας στα Windows.

Επίσης μπορείτε να συμπεριλάβετε χρήσιμες εφαρμογές των Windows, όπως το ρολόι ή το ημερολόγιο ή την εφαρμογή στην οποία εργάζεστε τακτικότερα. Αυτό μπορείτε να το επιτύχετε πολύ απλά μετακινώντας το εικονίδιο της εφαρμογής που θέλετε να τρέξετε, από το group στο οποίο βρίσκεται στο group StartUp. Είναι βέβαια αυτονόητο ότι σε περίπτωση που θα συμπεριλάβετε πολλές εφαρμογές, αυτές θα εκτελεστούν με τη σειρά που εμφανίζονται τα εικονίδιά τους.

Με την ανάλυση των group Accessories και StartUp ολοκληρώσαμε την αναφορά μας στα group των Windows. Απομένει να αναλύσουμε το σημαντικότερο κομμάτι τους, τον Program Manager.

Η ιδιαιτερότητά του συνίσταται στο γεγονός ότι τίθεται σε λειτουργία μόλις αρχίσετε τα Windows και συνεχίζει να τρέχει για όσον καιρό τα δουλεύετε.

Το επόμενο τεύχος λοιπόν θα είναι αφιερωμένο ολοκληρωτικά σ' αυτόν, ώστε να μπορέσουμε να εκθέσουμε εκτενώς τις δυνατότητες και τις εφαρμογές του.




# ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ

Του **Θ. Λάινα**

Οταν μετά τις γνωστές, σε όλους σας, αλλαγές στο περιοδικό μού ζητήθηκε να δημιουργήσω μία νέα στήλη αναρωτήθηκα για το που θα έπρεπε να κινηθώ. Σκέφτηκα λοιπόν ότι άλλο ένα κείμενο που να ασχολείται με τα τεχνικά χαρακτηριστικά κάποιου μηχανήματος ή ενός παιχνιδιού δεν θα προσέφερε κάτι, ούτε στο ίδιο το περιοδικό ούτε φυσικά στους αναγνώστες. Ετσι λοιπόν αποφάσισα ότι θα είναι κέρδος για όλους να δημιουργηθεί ένας χώρος όπου θα προβάλλονται και θα αναλύονται κάποια πράγματα και κάποια θέματα, με τα οποία ήταν εκ των πραγμάτων δύσκολο να ασχοληθούμε στο παρελθόν.

Τελειώνοντας αυτή την εισαγωγή θα ήθελα να περάσω το μήνυμα σε όλους σας ότι αυτή η νέα προσπάθεια που ξεκινάει έχει ως στόχο να ενημερώσει αλλά και να προβληματίσει. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο ελπίζω να συμμετάσχετε όλοι ενεργά και να θέσετε θέματα και προβληματισμούς που πιθανώς να έχετε αλλά δεν βρήκατε έως τώρα την ευκαιρία να αναφέρετε.

### Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ Η ΜΗΠΩΣ ΤΟ ΑΝΤΙΘΕΤΟ;

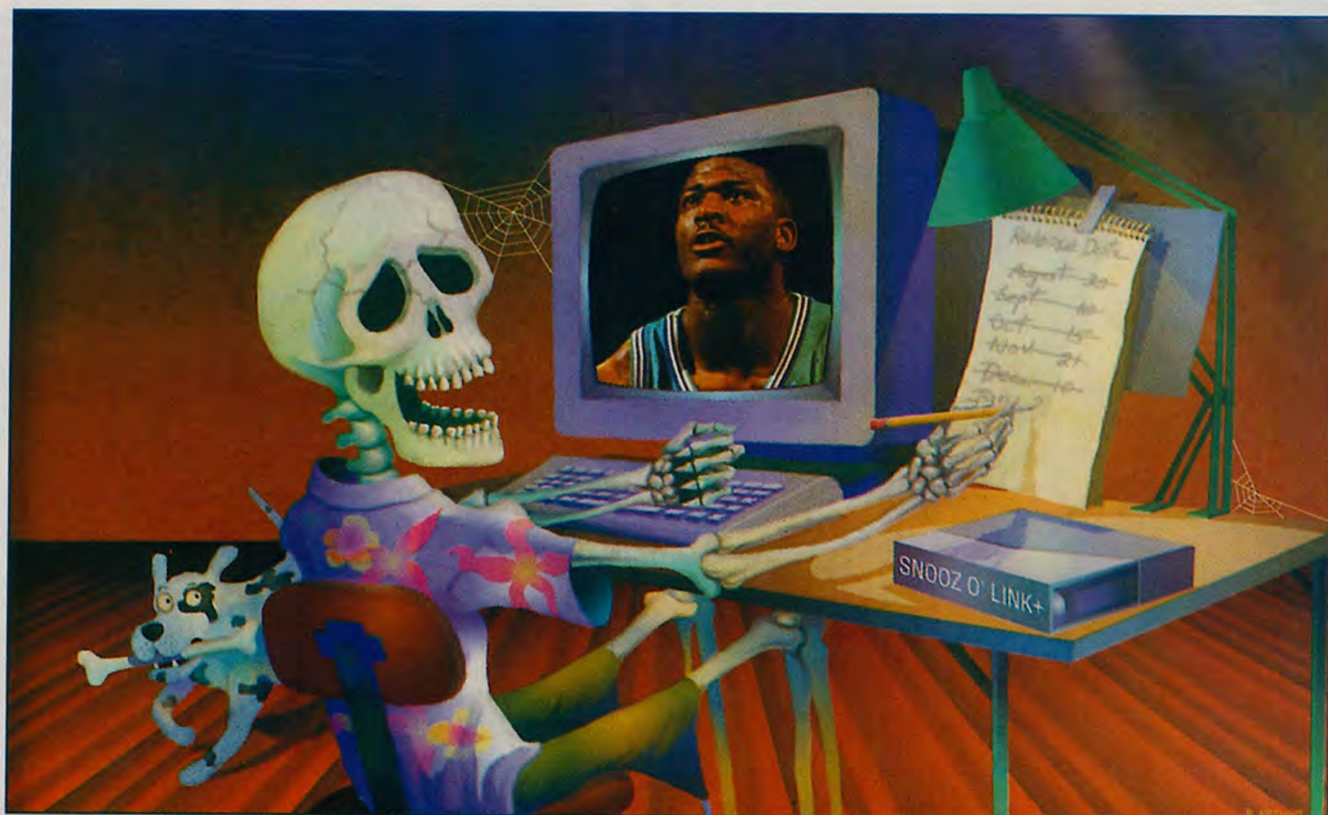
Η αφορμή για αυτή την πρώτη μου αναφορά ήταν τα όσα είδα σε κάποιο από τα δελτία ειδήσεων του CNN. Η δημοσιογραφική κάμερα είχε μπει κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μπάσκετ, του πασίγνωστου ΝΒΑ, σε κάποιον ειδικά διαμορφωμένο χώρο μέσα στο γήπεδο, τον οποίο οι παράγοντες της τοπικής ομάδας είχαν διαμορφώσει ουσιαστικά σε ερευνητικό κέντρο... Ειδικοί παρακολουθούσαν την εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα από υπολογιστές και έκαναν ταυτόχρονα αναλύσεις και μετρήσεις για τα όσα συνέβαιναν. Ολα αυτά γίνονταν με αστραπιαία ταχύτητα γιατί τα αποτελέσματα έπρεπε να δοθούν αλλά και να αναλυθούν στο ημίχρονο του αγώνα στα αποδυτήρια!

Στο ημίχρονο λοιπόν ο προπονητής, αφού ενημερώθηκε από τους ειδικούς, μπήκε στα αποδυτήρια και έβαλε τους παίκτες μπροστά από μία οθόνη για να τους εξηγήσει και αυτός με τη σειρά του τι γίνεται. Φυσικά δεν έχω καμμία αμφιβολία ότι ακόμη και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οτιδήποτε πίστευαν οι ειδικοί ότι έπρεπε να αναφέρουν θα έφτανε εγκαίρως στα αυτιά του προπονητή μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

Φυσικά η σκέψη που μου ήρθε αυτόματα στο μυαλό δεν είναι καινούργια ούτε και πρωτότυπη. Εχει συζητηθεί και σχολιαστεί πολλές φορές, όμως κάθε φορά που κάποιο τέτοιο γεγονός αναφέρεται, ο προβληματισμός αυτός επανέρχεται στην επιφάνεια.

Τελικά όλη αυτή η ανάμειξη της τεχνολογίας στη ζωή μας έχει μόνο θετικά ή μήπως υπάρχουν και στιγμές που θα ευχόμασταν να μην υπήρχε; Με την ίδια περίπου απορία έμεινε και ο σχολιαστής του διάσημου καναλιού και φυσικά είναι μάλλον δύσκολο να του δώσει κάποιος μια σαφή απάντηση. Κάποιοι θα γυρίσουν να πουν ότι είναι πάντα χρήσιμη. Στο παράδειγμά μας ας πούμε, θα μπορούσαν να πουν ότι, αφού η χρήση της τεχνολογίας βοήθησε την ομάδα να κερδίσει (ή στην περίπτωση που θα έχανε θα την βοηθούσε να διορθώσει τα λάθη της), τότε γιατί να μην συνεχίσει να το κάνει και στο μέλλον; Κάποιοι άλλοι όμως θα απαντήσουν ότι έτσι, αντί για ένα






παιχνίδι μπάσκετ ή αργότερα αν αυτό επεκταθεί και αλλού, θα έχουμε αντί για σπορ ένα μεγάλο videogame όπου η όλη δράση θα εξελίσσεται στον αγωνιστικό χώρο σύμφωνα με τα όσα θα επιτάσσουν τα προγράμματα των υπολογιστών. Θυμήθηκα άλλο ένα περιστατικό που συνέβη και πάλι στο NBA πριν από πολλά όμως χρόνια.

Τότε οι υπεύθυνοι της ομάδας της Φιλαδέλφειας έψαχναν απεγνωσμένα τον τρόπο για να ενισχύσουν αποτελεσματικά την ομάδα τους, η οποία είχε τότε στις τάξεις της τον θρυλικό τώρα πια Τζούλιους Ερβινγκ (τον Τζόρνταν της εποχής εκείνης για όσους δεν τον ξέρουν). Στην προσπάθειά τους αυτή χρησιμοποίησαν ακόμη και έναν υπολογιστή, ο οποίος τους συμβούλεψε να φέρουν στην ομάδα έναν νεαρό αλλά ταλαντούχο και δυναμικό παίκτη που εκείνη την εποχή ξεκίναγε την καριέρα του. Οι υπεύθυνοι της ομάδας, άγνωστο γιατί, ακολούθησαν τη συμβουλή του υπολογιστή και πράγματι εκείνο το καλοκαίρι απέκτησαν αυτόν τον παίκτη. Το επόμενο καλοκαίρι ήταν ήδη πρωταθλητές... Για την ιστορία να σας πω ότι ο παίκτης αυτός δεν είναι άλλος από τον επίσης θρυλικό Μόζες Μαλλόουν ο οποίος αγωνίζεται ακόμη και σήμερα, παρά το γεγονός ότι πλησιάζει επικίνδυνα τα 40... Θα μου πείτε τώρα πάλι ότι η επιτυχία ανήκει στον υπολογιστή ή στις ικανότητες του ίδιου του αθλητή; Βασικά, όπως είπα και στην αρχή, το παράδειγμα με την ομάδα του μπάσκετ (που σημειωτέον είναι το Φίνιξ) ήταν απλώς η αφορμή.

Ο προβληματισμός για τη χρήση της τεχνολογίας έχει να κάνει με όλα τα επίπεδα της ανθρώπινης δραστηριότητας. Σε λίγο καιρό η τεχνολογία θα μας έχει δώσει τη δυνατότητα να μπορούμε να καλύψουμε όλες μας τις ανάγκες χωρίς να χρειαστεί να βγαίνουμε έξω από την πόρτα του σπιτιού μας!

Το σύστημα που θα μας παρέχει όλες τις ευκολίες θα είναι πολύ σύντομα έτοιμο. Θα μπορούμε να συνομιλούμε με τους φίλους μας, να ακούμε μουσική, να βλέπουμε τηλεόραση ή βίντεο, να παίζουμε, να ψωνίζουμε όλα μας τα πράγματα, να παραγγέλνουμε φαγητό, γενικά να κάνουμε τα πάντα και όλα αυτά μέσα από μία και μόνο οθόνη ενός PC! Ενώ έρχεται σχεδόν απειλητική η "VR" (εικονική πραγματικότητα) η οποία υπόσχεται ότι μπορεί να μας ικανοποιήσει όλες μας τις επιθυμίες και όταν λέμε όλες εννοούμε όλες!

Οσοι δεν καταλαβαίνουν τι λέμε, αρκεί να ρίξουν μία ματιά στο βιντεοκλίπ του τραγουδιού "It's amaring" των Aerosmith και θα καταλάβουν...

Θα μου πείτε βέβαια ότι αυτό δε σημαίνει ότι θα κλειστούν όλοι στα σπίτια τους και δε θα βγαίνουν έξω παρά μόνο για να εργαστούν. Δυστυχώς φίλοι μου πολύ φοβάμαι ότι είναι πολλοί αυτοί που θα το κάνουν! Θα έπρεπε βέβαια να καταναλώσω όλες τις σελίδες του περιοδικού για να επεκταθώ στο ζήτημα... Εγώ απλώς έθεσα τον προβληματισμό και ελπίζω τον επόμενο μήνα να γράψω ένα κείμενο βασισμένο στις δικές σας σκέψεις και παρεμβάσεις...

Ενα τελευταίο δικό μου σχόλιο είναι ότι κανείς δε θέλει να χαθεί η ανθρώπινη παρέμβαση και πρωτοβουλία, θα είναι όμως ουτοπία να κλείσουμε τα μάτια στα όσα, πράγματι θαυμαστά, μας προσφέρει η τεχνολογική εξέλιξη σήμερα. Το μυστικό στην όλη υπόθεση είναι να συνδυαστούν αυτά τα δύο όσο το δυνατόν πιο αρμονικά γιατί η αποκλειστική προσήλωση σε κάποια από αυτές τις περιπτώσεις είναι πολύ επικίνδυνη.

Τα γράμματά σας να έχουν πάνω την ένδειξη " Για την στήλη ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ".

SOFTWARE TEST

# REALITY LAB™

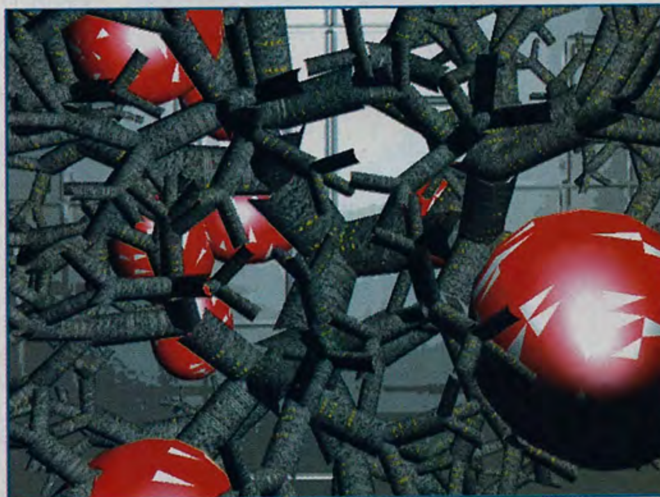
Του **Derek dela Fuente**

Τον τελευταίο καιρό γίνεται πολύς λόγος για μία Βρετανική εταιρεία που εδρεύει στο κέντρο του Λονδίνου. Ο θόρυβος γίνεται για το τελευταίο προιόν που η εταιρεία έδωσε στην αγορά. Πρόκειται για ένα 3D "πακέτο" που ονομάζεται Reality Lab. Το σημαντικό στην όλη ιστορία είναι το γεγονός ότι όλες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου όπως οι, Spectrum Holobyte, Mindscape, Virgin, Cryo έχουν δείξει σημαντικό ενδιαφέρον. Είναι όμως πολλοί αυτοί που αναρωτιούνται το πως είναι δυνατόν εταιρείες τέτοιου μεγέθους να μην μπορούν να δημιουργήσουν ανάλογα προγράμματα και να απευθύνονται αλλού. Ισως όμως πάλι να πρόκειται πράγματι για κάτι το πολύ εξαιρετικό όπως οι ίδιοι οι υπεύθυνοι της εταιρείας δηλώνουν...

Στο προηγούμενος τεύχος είχαμε πει μερικά πράγματα για το Reality Lab μέσα από τη στήλη των "News" αλλά τώρα, αφού το δοκιμάσαμε και δουλέψαμε αρκετά, είμαστε έτοιμοι να σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας. Διαβάζοντας κάποιος τα τεχνικά χαρακτηριστικά του Reality Lab και των δυνατοτήτων του μένει με ανοικτό το στόμα. Υποστηρίζει real time processing, texture mapping και motion video mapping, animated backgrounds και η λίστα συνεχίζεται....

Φυσικά στους περισσοτέρους από εσάς, όλοι αυτοί οι τεχνικοί όροι δεν έχουν νόημα, για αυτό θα είναι καλύτερο να σας πω τα όσα είδα από ένα demo στα γραφεία της εταιρείας. Το demo δεν παρουσίαζε τίποτα άλλο από μία τρισδιάστατη αγελάδα η οποία, με τις δυνατότητες του προγράμματος, μπορούσε να κάνει ακριβώς ότι και μία πραγματική! Το καταπληκτικό είναι η φοβερή ταχύτητα αλλά και η άμεση και "καθαρή" αντίδραση που έχουν οι διάφορες επιλογές του προγράμματος. Θα αναρωτιέστε βέβαια ότι αφού το προιόν αυτό απευθύνεται στους προγραμματιστές τι σχέση μπορεί να έχει με τους φίλους των παιχνιδιών; Η απάντηση είναι απλή, ταχύτητα φίλοι μου... Ολοι λιγότερο ή περισσότερο έχουμε παίξει το Doom και αυτό που μας εντυπωσίασε όλους ήταν η ταχυτητά του. Αν λοιπόν χρησιμοποιήσετε το Real Lab (όχι σε μικρότερο επεξεργαστή από τον 486/66) θα χρειαστεί να "φρενάρετε" τα πράγματα γιατί αλλιώς δεν θα μπορείτε να παίξετε!!!

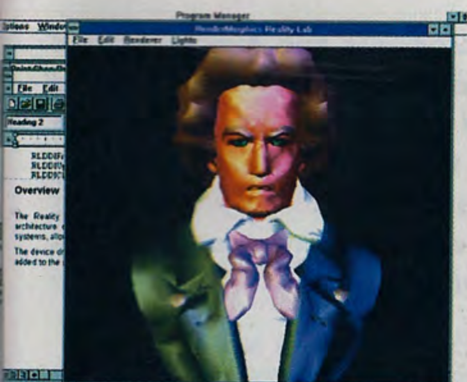




*Μια αρκετά πολύπλοκη εικόνα texture-mapped με αρκετά rendered αντικείμενα.*

Οταν πρόσφατα συναντήθηκα με τον David Braben, δημιουργό του Elite 3 (ρίξτε μία ματιά στη συνέντευξη για να καταλάβετε), θαύμασα τα όσα είδα στο demo του παιχνιδιού τόσο από απόψεως γραφικών όσο και απόψεως ταχύτητας. Στο demo των Rendermorphics, αυτά που είδα με άφησαν με ανοικτό το στόμα!

Ο βασικός στόχος της εταιρείας είναι να γίνει το πρόγραμμα αυτό "κατεστημένο"


Οι επιδόσεις του Reality Lab δεν μειώνονται καθόλο κάτω από το περιβάλλον των Windows


Πολλά rendered αντικείμενα με ένα υπέροχο background.

στον χώρο, και από την μέχρι τώρα απήχηση που έχει φαίνεται ότι μάλλον θα το καταφέρει. Το βασικό στοιχείο είναι ότι έχει γραφτεί με τέτοιο τρόπο (φυσικά σε γλώσσα C) έτσι ώστε να μπορεί να είναι συμβατό με όλα τα format, από τα Windows στο Saturn και από το Unix στους Mac όπως επίσης και σε όλα τα καινούργια 32bit μηχανήματα. Θα "τρέχει" ακόμα και σε Amiga με την κατάλληλη κάρτα εξομοίωσης PC. Το πρόγραμμα προσφέρει στον προγραμματιστή τη δυνατότητα να δουλεύει σε όλες τις "περιοχές" οπου απαιτείται η χρήση γρήγορης επεξεργασίας τρισδιάστατων εικόνων. Πάντως οι δυνατότητες του προγράμματος δεν μπορούν να αναπτυχθούν σε όλα τα παιχνίδια αφού ορισμένες παιχνιδομηχανές δεν έχουν την "δύναμη" για να ανταποκριθούν σε αυτές. Τα μηχανήματα πού μπορούν με πιστότητα να αποδώσουν αυτές τις δυνατότητες είναι το 486/66 VLAB και ο Pentium/60 PCI.

Εθεσα στους υπευθύνους της εταιρείας το ερώτημα γιατί οι μεγάλες εταιρείες ζητούν την άδεια για να το χρησιμοποιήσουν στο δικό τους software. Απάντησαν ότι υπάρχουν τρείς λόγοι: Ο πρώτος είναι ότι οι εταιρίες ψάχνουν για γρήγορο 3D κώδικα. Ο δεύτερος ότι δεν θέλουν να ξοδέψουν χρόνο για να δημιουργήσουν το δικό τους κώδικα, τη στιγμή μάλιστα πού είναι εμφανές ότι το δικό μας "πακέτο" διαθέτει τις ταχύτερες ρουτίνες που έχουν παρουσιαστεί μέχρι τώρα και ο τρίτος είναι ότι υπάρχει συμβατότητα με όλα σχεδόν τα συστήματα. Δεν θα θέλαμε να απογοητεύσουμε τις εταιρείες software αλλά το προϊόν μας είναι δύσκολο αν όχι αδύνατο να αναπαραχθεί από κάποιον άλλο γιατί εκτός από το γεγονός ότι χρειάζεται κάποιος πολύ χρόνο (που οι εταιρίες δεν διαθέτουν) για να "γραφτεί" ο κώδικας, είναι βέβαιο ότι κανείς δεν διαθέτει το δικό μας ειδικευμένο, στο συγκεκριμένο τομέα, προσωπικό. Το όλο θέμα με τα τρισδιάστατα γραφικά δημιουργήθηκε ουσιαστικά πέρυσι με την παγκόσμια επιτυχία του DOOM.

Οι εταιρείες βρέθηκαν απροετοίμαστες μπροστά σε αυτήν την κατάσταση και έτσι αν ξεκίναγαν τώρα για την δημιουργία κάποιων ρουτινών θα τελείωναν την προσπάθειά τους μετά από τρία χρόνια... Ακόμη και η χρήση μίας κάρτας 3D απαιτεί από τις εταιρείες επίπονη διαδικασία αφού χρειάζονται ειδικούς σε κάθε περίπτωση drivers.


Ο απλός αυτός σκελετός αποτελείται από 160000 faces ενώ υπάρχουν δύο πηγές φωτισμού διαφορετικού χρώματος.






**Με την επανακυκλοφορία της δισκέτας είναι απαραίτητο να σας κατατοπίσουμε τόσο ως προς το περιεχόμενό της όσο και προς τον τρόπο εγκατάστασής της. Ετσι λοιπόν μέσα από το δισέλιδο αυτό, κάθε μήνα θα βρίσκετε μία περιγραφή των περιεχομένων της δισκέτας μας, αλλά και του τρόπου λειτουργίας της.**

### ΓΙΑ ΤΟΥΣ PC USERS

Οι χρήστες PC μπορούν να απολαύσουν ένα playable demo του εκπληκτικού παιχνιδιού Lion King. Μετά από την εμφάνιση του παιχνιδιού στις κονσόλες ήρθε η σειρά του PC. Πρόκειται για μία πολύ καλή μεταφορά από την ομώνυμη κινηματογραφική επιτυχία της Disney. Αναλαμβάνετε το ρόλο του μικρού διαδόχου του θρόνου της ζούγκλας, του Simba, και σκοπός σας είναι να διεκδικήσετε το θρόνο από τον κακό θείο σας, τον Scar.

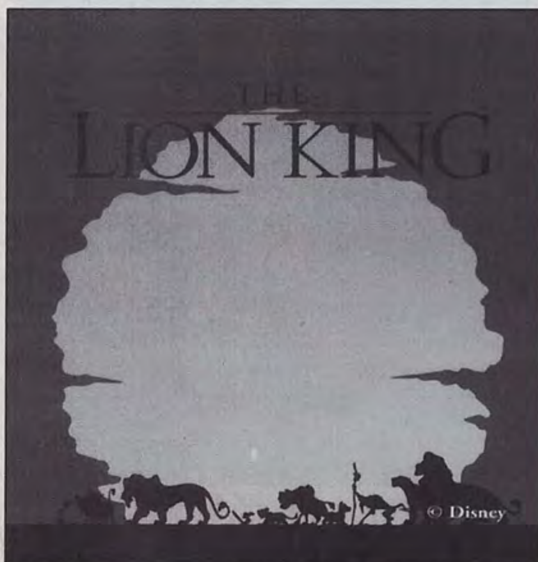
### ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΕΩΣ

Βάλτε τη δισκέτα στο drive και πληκτρολογήστε INSTALL και το drive στο οποίο θέλετε να γίνει η εγκατάσταση.

Για παράδειγμα, INSTALL C Προσέξτε, το γράμμα δεν πρέπει να ακολουθείται από το σύμβολο ":". Θα χρειαστεί να έχετε διαθέσιμα 2.5MB στο σκληρό σας δίσκο για να γίνει σωστά η εγκατάσταση.

Οσοι έχουν κάρτα ήχου μπορούν να χαρούν τη μουσική και τα εφφέ του παιχνιδιού αρκεί να αλλάξουν, αν φυσικά χρειάζεται, τις παραμέτρους που βρίσκονται στο αρχείο LIONKING.CFG.

Καλή διασκέδαση....



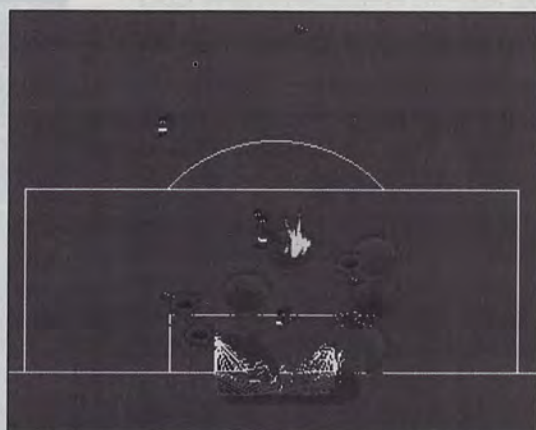

### ΓΙΑ ΤΟΥΣ AMIGA USERS

Οσοι είσαστε κάτοχοι Amiga θα πρέπει να αντικαταστήσετε τη δισκέτα του PC που έχετε στα χέρια σας με αυτήν της Amiga.

Η αντικατάσταση γίνεται χωρίς καμμία επιβάρυνση, αρκεί να προσκομίσετε τη δισκέτα σε ένα από τα παρακάτω κεντρικά καταστήματα της Αθήνας. Αν βέβαια είστε κάτοικοι επαρχίας, τότε μπορείτε να τη στείλετε στο περιοδικό μας και να σας στείλουμε την αντίστοιχη.

Τα καταστήματα όπου μπορείτε να αντικαταστήσετε τη δισκέτα είναι τα εξής:

**Sancom** - Αθήνα - Κέντρο Σολωμού 34
**Free bytes** - Αθήνα -Κολωνός - Βορείου Ηπείρου 62
**Teleclub** - Αθήνα - Καλλιθέα - Ελ. Βενιζέλου 60
**Teleclub** - Βόλος- Καρτάλη 100 και Αλεξάνδρας
**Teleclub** - Καλαμάτα - Παναγιώτη Καίσαρη 4
**Νίκαια Computers** - Πειραιάς Νίκαια Π. Ράλλη 170
**Athens Club** - Αθήνα κέντρο Μπόταση 10
**Athens Club** - Γλυφάδα Εμπορικό κέντρο Colosseum Β. Γεωργίου 81Β
**Console Club** - Αιγάλεω Ιερά Οδός 308 ή Ευαγγελιστρίας 6Α
**Console Club** - Αθήνα Καλλιθέα Γρυπάρη 53



Αντιλαμβανόμαστε ότι η διαδικασία είναι κουραστική και χρονοβόρα αλλά πιστέψτε μας είναι αναπόφευκτη. Αν επιχειρούσαμε μία δισκέτα διπλού format (όπως στο παρελθόν) τότε οι επιστροφές που θα δεχόμασταν και τα προβλήματα που θα αντιμετωπίζατε θα ήταν πολύ περισσότερα εξαιτίας αυτής της καινοτομίας.

Μην ξεχνάτε επίσης ότι αν χρησιμοποιούσαμε δισκέτα 720K για να καλύψουμε και τα δύο format, τα 360K ουσιαστικά που θα είχαμε στην διάθεσή μας για να γεμίσουμε, δεν αρκούν για τις σημερινές απαιτήσεις του software.

Πιστεύουμε ότι η διαδικασία της αντικατάστασης είναι η ιδανικότερη λύση στην εξυπηρέτησή σας.

### ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΕΩΣ

Απλά βάλτε τη δισκέτα στο drive και μετά από μερικά δευτερόλεπτα θα εμφανιστεί ένα χαριτωμένο μήνυμα. Πατήστε το αριστερό πλήκτρο του mouse ώστε να φορτώσει το

Workbench με το εικονίδιο της δισκέτας του USER.

Ανοίξτε το με το mouse και ενεργοποιήστε τα ακόλουθα προγράμματα:




### BOOT2

***Είδος:*** *Public Domain text scroller*
***Κατασκευαστής:****Roger Fischlin*
***Drives:*** *1*
***Μνήμη:*** *0.5 MB*

Εχετε δει βέβαια πολλές δισκέτες που μόλις τις βάζετε στο drive σας εμφανίζουν ένα αρκετά καλό μήνυμα στην οθόνη σας. Οπως η δισκέτα που έχετε στα χέρια σας! Το πρόγραμμα που σας δίνουμε κάνει αυτό ακριβώς το πράγμα.

Είναι πολύ απλό στην χρήση του απλά γράφετε 3 γραμμές κειμένου που κάθονται ακίνητες και μία που σκρολλάρει και το βάζετε στη δισκέτα που θέλετε να φορτώνει με αυτόν τον τρόπο. Συμπεριλάβαμε το αγγλικό κείμενο με τις οδηγίες αν και δε θα χρειαστεί στους περισσότερους.

Η χρησιμοποίησή του δε δημιουργεί πρόβλημα σε προγράμματα που φορτώνουν από το Workbench.

### SENSIBLE MASSACRE

***Είδος:*** *Public Domain Game(;)*
***Κατασκευαστής:*** *James Hall*
***Drives:*** *1*
***Μνήμη:*** *0.5 MB*

Το παιχνιδάκι είναι γραμμένο σε AMOS Basic και είναι ένα καλό δείγμα του τι μπορεί να πετύχει η φανταστική αυτή γλώσσα γραφικών και ήχου. Προφανώς ο προγραμματιστής τα έχει βάλει με τους αντίπαλους παίκτες και εξαπολύει εναντίον τους πυραύλους!

Παίρνετε το ρόλο του τερματοφύλακα, με αντίπαλους παίκτες να έρχονται προς το μέρος σας. Οι πύραυλοί σας, αν είναι εύστοχοι, θα τους χτυπήσουν, θα ανοίξουν τρύπες στο γήπεδο και θα τους ανατινάξουν γεμίζοντας τον τόπο αίματα!

Για την ακρίβεια, είναι στο χέρι σας να ρυθμίσετε το επίπεδο βίας.

Πολύ ξεκούραστο και με αρκετές επιλογές που μπορείτε να μεταβάλλετε.

### MOVIES

***Είδος:*** *PD Demo player*
***Κατασκευαστής:*** *Eric Graham*
***Drives:*** *1*
***Μνήμη:*** *0.5 Mbyte*

Αν και το ονομάζουμε demo player, το προγραμματάκι αυτό είναι φτιαγμένο για να παίζει οποιαδήποτε συλλογή εικόνων που είναι μαζεμένες σαν φιλμάκι. Κάτι δηλαδή σαν FLI player, αν μιλούσαμε με άλλους όρους.

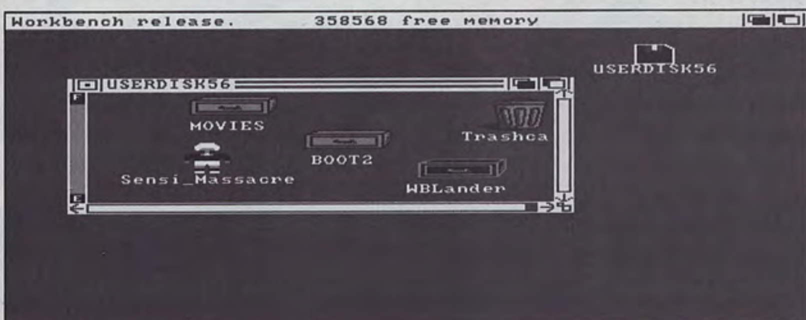
Οπως και να'χει, σας δίνουμε και δύο τέτοια φιλμάκια υψηλής ανάλυσης, από τους ίδιους προγραμματιστές, που κινούνται σε real time με 50 frames το δευτερόλεπτο. Εντυπωσιακό αν και κατασκευασμένο πριν από αρκετά χρόνια σε HAM overscan!

### WBLander

***Είδος:*** *Public Domain*
***Κατασκευαστής:*** *Peter da Silva*
***Drives:*** *1*
***Μνήμη:*** *0.5 Mbyte*

Ενα από τα συνηθισμένα και πολλά προγραμματάκια με το οποίο προσπαθείτε, ενώ βρίσκεστε σε περιβάλλον Workbench, να προσγειώσετε ένα διαστημοπλοιάκι πάνω στα παράθυρα που έχουν ανοιχτεί. Κανονίζετε την ώθηση με τα βελάκια.

Καλή διασκέδαση...




**ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΔΙΣΚΕΤΑ;**

**Αν έχετε πρόβλημα με τη δισκέτα και αφού πρώτα βεβαιωθείτε ότι ακολουθήσατε τις οδηγίες μας βήμα βήμα, τότε μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία μας για να σας την αντικαταστήσουμε ή να μας τη στείλετε, αν μένετε εκτός Αθηνών.**

# 10 ΧΡΟΝΙΑ φαγούρα

Του "DALTON"

**Αγαπητοί φίλοι του USER γεια σας!**

*Ξεκινά σήμερα μια νέα στήλη η οποία θα προσπαθήσει να παρουσιάζει κάθε φορά την **ΑΛΛΗ ΟΨΗ** των πραγμάτων. Είτε πίνοντας τον **ΠΡΩΙΝΟ ΚΑΦΕ**, είτε **ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΟΥΚΙΑ ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ** πιστεύουμε ότι **ΕΣΥ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙΣ** αν πίσω από την **ΛΑΜΨΗ** και το **ΣΤΡΑΣ** των ωραίων λόγων βρίσκεται ο **ΑΝΤΙΣΤΑΡ** που όλοι αναμένουμε. Η στήλη δεν φιλοδοξεί να γίνει το **ΜΗΛΟ ΤΗΣ ΕΡΙΔΟΣ** ώστε να προβάλλει πράγματα και ιδέες που δεν πιστεύει. **ΑΥΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑ** αρμόζουν στα **ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ** όπου ο καθένας μπορεί να το παίζει **ΝΥΧΤΕΡΙΝΟΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΗΣ**.*

*Σε μια πόλη που ποτέ δε θα δεις ένα **ΡΟΖ ΣΥΝΝΕΦΑΚΙ**, που σου αφαιρούν το **ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΣΤΗΝ ΑΓΑΠΗ**, χρειάζεται **ΤΟΛΜΗ & ΓΟΗΤΕΙΑ** για να πεισθείς ότι ο **ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΕΡΔΙΖΕΙ**. Γιατί μπορεί με τα όργανα της Τάξης όταν θα έχετε τινάξει κάποια **MEGA BANCA** στον αέρα σαν **ΑΤΙΘΑΣΑ ΝΙΑΤΑ** που είστε, να βρεθείτε **ΕΝΩΠΙΟΣ ΕΝΩΠΙΩ** μαζί τους και το μόνο που μπορείτε να τους πείτε είναι **ΧΑΜΟΓΕΛΑΤΕ ΕΙΝΑΙ ΜΕΤΑΔΟΤΙΚΟ**.*

*Αν τα παραπάνω σου φαίνονται **ΡΟΥΚ-ΖΟΥΚ** και πιστεύεις ότι έχεις πιαστεί **ΕΠ'ΑΥΤΟΦΩΡΩ** κορόϊδο, τότε **ΦΤΥΣΤΟΥΣ** και χαμογέλα προς το φακό, είναι η **ΚΑΝΤΙΤ-ΚΑΜΕΡΑ**. Και όταν καταλάβεις το **ΠΡΟΦΙΛ** αυτής της στήλης, τότε **ΧΩΡΙΣ ΑΝΑΙΣΘΗΤΙΚΟ** μπορείς να πεις **ΜΠΡΑΒΟ** ή **CIAO**.*



***Αφήστε την επιθυμία σας, τη φαντασία σας, τη λογική σας και το συναίσθημά σας να τρέξουν!***

## *Ερωτώ:*

***την ΚΟΡΝΙΖΑ 1***

***ή***

***το ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ;;***





Ο κύριος της διπλανής φωτογραφίας έχει τα μεγαλύτερα μουστάκια στον κόσμο, το μήκος τους φτάνει τα τρία μέτρα(!!) και έκανε λέει 17 χρόνια για να τα μεγαλώσει. Μετά από αυτό, όσοι έχετε μουστάκια τύπου "κανίς" ή "πεκινουά" καλύτερα ξυρίστε το ή φάτε το!!

**Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:**
**«ΤΑ 10 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ» ΒΛΑΠΤΟΥΝ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ**



Ρε Λευτέρη θέλω να δείξω μια φωτογραφία στη γυναίκα μου σε ώρα υπηρεσίας. Επειδή έχω φέρει μαζί μου την φωτογραφική μηχανή, και για να μην τη κουβαλάω άσκοπα μαζί μου, δε μου τραβάς μια φωτογραφία;

Ρε συ Μπάμπη ευχαρίστως, αλλά σήμερα η κερκίδα είναι πολύ ήσυχη.



Ρε Λευτέρη, άστο πάνω μου, κοίταξε μόνο να πατήσεις το κόκκινο κουμπάκι.

Ρε συ Μπάμπη είμαι έτοιμος. Πάρε πόζα! ΑΕΡΑΑΑΑ!!!

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΣΤΟ

159

όπου κι αν είστε, χάνετε κιλά

Καταγγέλλω την παραπάνω διαφήμιση γιατί ενώ πήρα τέσσερις φορές τηλέφωνο δεν έχασα ούτε ένα κιλό.

**Περί ανακύκλωσης**

Εχετε σκεφτεί ότι για την παραγωγή ενός μπουκαλιού μπύρας απαιτείται τόση ενέργεια όση χρειάζεται ένα ψυγείο για να λειτουργήσει 10 μέρες; - Καλά θα βγουν μερικοί και θα απαντήσουν: Δεν με ενδιαφέρει γιατί δεν έχω ψυγείο! Εχετε τότε σκεφτεί ότι ανακυκλώνοντας 300.000 τόνους χαρτιού θα εξοικονομούσαμε όση ενέργεια καταναλώνει μια πόλη σαν την Θεσσαλονίκη για ένα χρόνο; - Πάλι θα βγουν κάποιοι και θα απαντήσουν: Δε με ενδιαφέρει γιατί δε μένω στη Θεσσαλονίκη!!!




Τότε θα σας αποστομώσω λέγοντας ότι σε επίπεδο χώρας, μόνο από την ανακύκλωση του 75% των μπουκαλιών που καταναλώνουμε θα κερδίζαμε 20 δις δραχμές το χρόνο. Και αν βγει τώρα κανένας και απαντήσει: δεν με ενδιαφέρει γιατί ο άλλος χωρίς ανακύκλωση κέρδισε στο ΛΟΤΤΟ 804.000.000 δραχμές, τότε δε συνεχίζω, γιατί την απάντησή μου θα την απαγορεύσει η λογοκρισία του περιοδικού!!



## *Το Μενού του Μήνα:*

ΑΓΡΙΟΓΟΥΡΟΥΝΟ ΜΕ ΜΕΛΙ

**Το πρόβλημα είναι ότι πρέπει να το φάτε γρήγορα για να μη σας προλάβουν οι μέλισσες για το μέλι που τους κλέψατε!**

**ΕΧΕΤΕ ΦΑΓΟΥΡΑ;**

***Αντί να μετράτε πόσα χρόνια σας ταλαιπωρεί γράψτε κανένα γράμμα στη στήλη.***

***ΦΙΛΙΚΑ DALTON***

***ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΤΗΛΗΣ: ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER 10 ΧΡΟΝΙΑ ΦΑΓΟΥΡΑ, ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 104 42 ΑΘΗΝΑ***




## PC

### TIE FIGHTER

Ξεκινήστε το παιχνίδι και δημιουργήστε έναν πιλότο με όποιο όνομα θέλετε, ας υποθέσουμε ότι δίνετε το όνομα TIPS. Βγείτε στο DOS και αναζητήστε το αρχείο που έχει δημιουργηθεί με το όνομα TIPS.FTR, με την χρήση ενός hex-editor μπείτε στο αρχείο και αλλάξτε τις τιμές στα εξής offset :

| OFFSET | ΝΕΑ ΤΙΜΗ | |
|---|---|---|
| 4-7 | 77 | θα σας δώσει ένα σκορ της τάξεως των 2004328071 |
| 90-95 | 05 | θα αποκτήσετε όλα τα μετάλλια στο training mode |
| 520-523 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Tie Fighter |
| 528-531 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Tie Interceptor |
| 536-539 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Tie Bomber |
| 544-547 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Tie Advanced |
| 552-555 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Assault Gunboat |
| 560-563 | 01 | χρυσό μετάλλιο για το Tie Defender |
| 616 | 00-06 | Ανάλογα με την τιμή που θα βάλετε (από 00 έως 06) ενεργοποιείτε και το αντίστοιχο Battle. |
| 617-623 | 03 | Ολα τα Battle θα τα έχετε τελειώσει. |
| 637-643 | 00-05 | Ανάλογα με την τιμή που θα βάλετε θα επιλέξετε ποια αποστολή θα παίξετε και βέβαια στο battle που έχετε ήδη καθορίσει παραπάνω. |

### MANCHESTER UNITED

Στο σημείο όπου το παιχνίδι ζητάει να δώσετε κάποιο όνομα για τον μάνατζέρ σας, δώστε το όνομα Zig & Zag και μερικές αλλαγές όπως και εκπλήξεις σας περιμένουν. Κατ'αρχήν όλοι οι παίκτες της ομάδας σας θα αποκτήσουν εξαιρετικές ικανότητες (όλα τους τα skill θα φθάσουν 100%). Επίσης θα εμφανιστούν κάποιες καινούργιες επιλογές που θα σας επιτρέπουν να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε τα αποτελέσματα και όχι μόνο.

### BLACK THORNE

Ολοι οι κωδικοί του παιχνιδιού όπως μας τους έστειλε ο φίλος αναγνώστης Γιώργος Αρμεούτογλου.

1) FBWS
2) QP7R
3) WGTV
4) RRVB
5) Z59P
6) XGSN
7) CGDM
8) TGIF
9) GSG3
10) BMHS
11) Y4DG
12) HCKD
13) NRLF
14) G6B2
15) MGXG
16) K3CH



### THE SIMPSONS

Αγοράστε μία "κερασόβομβα" και επιλέξτε την χρησιμοποιώντας το Fire και το κάτω κουμπί. Πυροβολήστε (την "κερασόβομβα" φυσικά) και ύστερα επαναλάβετε τη διαδικασία... Θα διαπιστώσετε ότι τώρα έχετε στην κατοχή σας 99 βόμβες!

### A - TRAIN

Για να παίξετε την demo city "τρέξτε" το παιχνίδι, ανοίξτε το system menu και πηγαίνετε στην επιλογή Save. Σώστε το παιχνίδι και βγείτε στο DOS. Ξανατρέξτε το και επιλέξτε να παίξετε το σωσμένο σας παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο θα αποκτήσετε μία έτοιμη από όλες τις απόψεις πόλη.

## AMIGA

### ALIEN BREED 2

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:

| | |
|---|---|
| **2: 353828** | **10: 193831** |
| **3: 108383** | **11: 090921** |
| **4: 370101** | **12: 309383** |
| **5: 982822** | **13: 101221** |
| **6: 847464** | **14: 103992** |
| **7: 737373** | **15: 998112** |
| **8: 928112** | **16: 125332** |
| **9: 267364** | **17: 091233** |

Οι κωδικοί που ακολουθούν θα σας διευκολύνουν ακόμα περισσότερο στο παιχνίδι.
736353 = Θα ξεκινήσετε με 50000 credits.
098654 = Οταν αρχίσει το παιχνίδι θα έχετε 10 "ζωές".
378829 = Θα αποκτήσετε 50 κλειδιά.
243433 = Πατώντας το "N" τη στιγμή που θα παίζετε θα αλλάζετε επίπεδο.

### APACHE

Στην οθόνη των τίτλων πληκτρολογήστε OVERDRIVE.
Η οθόνη θα αναβοσβήσει ως ένδειξη ότι το "κόλπο" πέτυχε. Τώρα με τα παρακάτω
πλήκτρα θα μπορείτε να κάνετε τα εξής:

**[1] to [5]** = Επιλογή επιπέδου.
**[6]** = Αποστολή Bonus.
**[M]** = Για να διακόπτετε την αποστολή.
**[W]** = Θα αποκτήσετε όλα τα όπλα.

### BODY BLOWS

Για να ενεργοποιηθεί το cheat mode αυτού του παιχνιδιού θα πρέπει να κάνετε τις εξής "περίεργες" κινήσεις.
Μόλις εμφανιστεί η οθόνη των επιλογών, τοποθετήστε στο port 1 το joystick. Στη συνέχεια τοποθετήστε άλλο ένα joystick στο port 2. Τώρα θα τραβήξετε το joystick στο port 1 προς τα αριστερά και το joystick στο port 2 προς τα δεξιά για περίπου πέντε δευτερόλεπτα. Αν όλα τα κάνατε σωστά θα σας εμφανιστεί ένα cheat menu.
Σε περίπτωση που έχετε την enhanced έκδοση του παιχνιδιού θα πρέπει να βάλετε το joystick στο port 1 και να το τραβήξετε προς τα κάτω για πέντε δευτερόλεπτα.
Ολα αυτά ακούγονται σαν κακόγουστο αστείο αλλά ειλικρινά δεν είναι.

### CIVILIZATION

Ενα μικρό tip που ίσως αποβεί αρκετά θαυματουργό.
Κρατώντας πατημένο το [Shift] πληκτρολογήστε 1234567890T, με ιδιαίτερη προσοχή το ένα πλήκτρο να το πατάτε μετά το άλλο. Αν γίνουν όλα σωστά θα έχετε πλήρη χάρτη για να βλέπετε τις κινήσεις και τις πόλεις των εχθρών σας.

### COOL SPOT

Παγώστε το παιχνίδι και χρησιμοποιώντας το joystick σχηματίστε τη λέξη COOL με τον εξής τρόπο:
Αριστερά, κάτω, δεξιά, fire = C
Αριστερά, κάτω, δεξιά, πάνω, fire = O
Αριστερά, κάτω, δεξιά, πάνω, fire = O
Κάτω, δεξιά, fire = L
Πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά, fire = Return
Αν τα κάνετε όλα σωστά τότε θα ενεργοποιήσετε τα παρακάτω πλήκτρα που έχουν τις εξής ιδιότητες:
**[1] to [0]** = Επιλογή επιπέδου από το 1 μέχρι το 10.
**[F10]** = Περνάτε στο επόμενο επίπεδο.
**[F9]** = Επιστρέφετε στο πρώτο επίπεδο.
**[F3]** = Σας δίνει έξι continues.
**[F2]** = Μετακινείτε το spot στην οθόνη.

### FINAL FIGHT

Παρακολουθήστε την εισαγωγή και στο σημείο που θα εμφανιστεί το "Not so fussed, turn on the TV" πατήστε το πλήκτρο Help.
Θα ενεργοποιηθεί το cheat mode και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο "+" θα εξαφανίζονται οι εχθροί σας ενώ πατώντας τα πλήκτρα από το 1 έως το 0 θα μετακινείστε σε όποια πίστα του παιχνιδιού θέλετε.

### JAMES POND 3

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε NIGHTMARE και πατήστε το πλήκτρο F10. Θα σας εμφανιστεί ένα κρυφό menu με πάρα πολλές επιλογές. Για να επιστρέψετε στο παιχνίδι πατήστε το ESC.

### ZOOL 2

Γράψτε μία από τις παρακάτω λέξεις στην οθόνη των τίτλων ώστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να έχετε τις δυνατότητες της κάθε λέξης που σας παραθέτουμε. Για επιβεβαίωση ότι γράψατε σωστά τη λέξη θα δείτε την οθόνη να αναβοσβήνει. Αν δε συμβεί αυτό ξαναπροσπαθήστε.

**'NAPOLEAN'** = Επίπεδο bonus.
**'MARROBONE'** = Σταματάει την "μπάλα".
**'CREAMOLA'** = Θα αποκτήσετε 10 "ζωές".
**'VISION'**= Θα αποκτήσετε 20 "ζωές".
**'TOUGHGUY'** = Θα γίνετε αόρατος.
**'OLDENEMY'** = Απεριόριστος χρόνος.
**'KICKASS'** = Απεριόριστες smart bombs.
**'ALCENTO'** = Θα αποκτήσετε 99 αντικείμενα..
**'BUMBLEBEE'** = Θα μπορείτε να περνάτε επίπεδα πατώντας το πλήκτρο ENTER.

### HIRED GUNS

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή στην οθόνη των τίτλων πληκτρολογήστε τα εξής:

**AMIGA** = Θα έχετε άπειρα πυρομαχικά και ενέργεια.
**APPLEGATE** = Θα ανοίγετε όλες τις πόρτες.

**CHRISTINA** = Θα μετακινείστε σε οποιαδήποτε περιοχή του campaign map και θα έχετε τη δυνατότητα να επιλέγετε το ίδιο μέλος της ομάδας σας για περισσότερο από μία φορά.

# ΝΙΚΗΤΕΣ ΜΕΓΑΛΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΤΟ USER ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ TELECLUB ΧΑΡΙΖΟΥΝ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ: 800.000 ΔΡΧ.

## NEO GEO
ΚΑΡΔΑΜΗΛΙΤΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΑΣΟΣ

## CD 32
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΣΤΑΣ ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

## MEGA DRIVE
ΔΡΟΣΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΜΕΝΙΔΙ - ΑΤΤΙΚΗΣ

## ΦΟΡΗΤΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ ΜΕ ΕΝΣΩΜΑΤΟΜΕΝΟ CD
ΣΩΤΗΡΙΑΔΗΣ ΗΛΙΑΣ ΧΑΛΑΝΔΡΙ - ΑΤΤΙΚΗΣ

## ΑΠΟ ΕΝΑ MASTER SYSTEM
ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΑΝΩ ΔΑΦΝΗ - ΑΘΗΝΑ
ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΕΝΗ ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΤΤΙΚΗΣ - ΑΘΗΝΑ

## ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ NEO GEO
ΤΣΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΣΑΓΟΣ ΝΙΚΟΣ ΑΙΓΑΛΕΩ - ΑΘΗΝΑ

## ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE
ΓΕΩΡΓΟΛΙΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΤΡΙΚΑΛΑ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ - ΑΙΓΙΟ
ΛΙΓΓΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - ΝΑΟΥΣΑ
ΠΑΛΙΒΙΔΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ - ΑΘΗΝΑ
ΣΤΡΑΤΣΙΑΝΗΣ ΣΠΥΡΟΣ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ

## ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ CD 32
ΒΛΑΧΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΡΟΔΟΣ
ΠΑΠΑΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΒΑΛΜΑΣ ΝΙΚΟΣ - ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΒΙΔΑΚΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ - ΧΑΝΙΑ
ΡΕΚΟΥΝΙΩΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΔΗΜΟΣΙΕΥΤΗΚΑΝ ΟΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΕΙΝΑΙ:

**ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ:** 1) GABRIEL KNIGHT 2) UFO: ENEMY UKNOWN 3) COOL SPOT 4) SYNDICATE
**ΤΕΥΧΟΣ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ:** 1) TEGEL'S MERCENARIES 2) PRIVATTER 3) TIE FIGHTER 4) POLICE QUEST

**Επικοινωνήστε με τα γραφεία του περιοδικού μας για τον τρόπο που θα παραλάβετε τα δώρα σας.**

# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ TOP TEN

Οι πέντε τυχεροί αναγνώστες του **Top Ten** που κερδίζουν από μία συνδρομή στο περιοδικό μας είναι οι εξής:

ΝΙΚΟΣ ΚΑΡΑΔΗΜΑΣ - ΑΘΗΝΑ
ΑΡΓΥΡΙΟΣ ΚΟΥΡΣΙΟΥΜΗΣ - ΑΘΗΝΑ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ - ΛΙΒΑΔΕΙΑ
ΣΠΥΡΟΣ ΦΑΝΑΡΙΩΤΗΣ - ΠΑΞΟΥΣ
ΗΛΙΑΣ ΚΑΤΡΑΜΑΤΟΣ - ΑΜΦΙΣΣΑ

**Επικοινωνήστε με τα γραφεία του περιοδικού μας για τον τρόπο που θα λάβετε τη συνδρομή σας.**

# NIKAIA COMPUTERS

## ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

### ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

**SERVICE H/Y**
**ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ**

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

**NCC**
**486 SX/40 MHZ UMC**
4MB RAM - 420 MB HD W.D.
1 F D 3 1/2 - 1,44
SVGA C.L., 5424 1MB TRUE COL.
VGA NI COLOR SOUNDBLASTER COMP, MOUSE,
DR DOS 6.0 ORIGINAL
**225.000!!!**

**486 DX 2/66 MHZ**
420 MB HD W.D. 4MB RAM
SVGA 3L.B - C.L. 5428 TRUE COL.
1 FD 3 1/2 - 1,44
HANTAREX CRYSTAL 14' '0.8 L.R.- N.I
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
**278.000!!!**

**486 DX 2/80 MHZ**
420 MB HD 4MB RAM
SVGA 3L.B. C.L.5428 TRUE COL.
1 F.D. 3 1/2 - 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
**293.000!!!**

**486 DX 4/100 MHZ**
420 MB HD 4MB RAM
SVGA 3 L.B. C.L. 5428 TRUE COL.
1 F D 3 1/2 1,44
HANTAREX PCM 14" 0,28 L.R. N.I.
SOUNDBLASTER COMP, MOUSE, DR DOS 6.0 ORIGINAL
**307.000!!!**

**CD ROM**
CD ROM SONY DOUBLE ....................38.000
CD ROM VERTOS ....................41.000
CD ROM PANASONIC DOUBLE ....................41.000
CD ROM MITSUMI 3XSPEED ....................61.000
CD ROM MITSUMI 4XSPEED ....................81.000

**MUSIC CARD**
SOUNDBLASTER 2 ORIGINAL ....................21.000
SOUNDBLASTER PRO ORIGINAL ....................29.000
SOUNDBLASTER 16 ....................37.500
PRO SONIC 16 ....................28.000
MEDIA VISION PRO 16 BIT ....................29.000
SOUND PLUS συμβ. με DOS και WIN ....................12.300
SOUND PLAYER 16 bit.συμβ. με DOS και WIN ....................21.900

**HARD DISKS**
HD 340MB WEST DIGITAL ....................47.000
HD 420MB WEST DIGITAL ....................48.000
HD 540MB WEST DIGITAL ....................59.000
HD 730GB WEST DIGITAL ....................72.000
HD 1 GB WEST DIGITAL ....................122.000

**PRINTERS**
CITIZEN - STAR - CANON - HP
Όλα τα μοντέλα ....................Call
STAR LC - 100 ....................46.000
SWIFT 200 COLOR ....................90.000
CITIZEN PROJET II ....................90.000
CANON BJ 200 ....................79.000

**CO PROSESSOR**
387-DX40 ....................9.900
487-SX25 ....................17.000

**AMIGA**
CD 32 + 2 GAMES ....................65.000
**ΔΙΑΘΕΣΙΜΟΙ 60ΤΙΤΛΟΙ**

MONITOR PHILIPS 8833 ST ....................71.000
FD 31/2 ....................19.000
EXP.MEMORY 512KB ....................11.000

**UPGRADE**
MOTHERBOARD 486 DX/40 ....................59.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 INTEL ....................79.000
MOTHERBOARD 486 DX2/66 IBM ....................69.000
MOTHERBOARD 486 DX 2/80 AMD ....................85.000
MOTHERBOARD 486 DX 2/100 AMD ....................109.000

**ΚΑΡΤΕΣ-ΜΝΗΜΕΣ**
CIRRUS LOGIC 5424 1M ....................19.000
CIRRUS LOGIC 5428 LB1M ....................21.000
MULTI I0 LOCAL BUS ....................5.500
SIMMS 1MB ....................CALL
STEALTH 64 VLB ....................63.000
TRIDENT VESA LB TRUE COLOR ....................20.500

**SEGA (ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΑΣ)**
SEGA MASTER SYSTEM ....................19.000
SEGA GAME GEAR +4 GAME+2 GAME ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΑΣ ...39.900
TV TUNER (G.G.) ....................29.000
SEGA MEGA DRIVE II +LION KING +SONIC II 56.000

## MULTIMEDIA

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ CD ROM ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ**
**ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ ΔΕΚΑΔΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΙΤΛΟΙ**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| REBEL-ASSAULT | 11.000 | RISE OF THE ROBOTS | 16.000 | BLUE FORCE | 9.900 | AEGIS | 11.000 |
| NOVASTORM | 15.500 | PRIVATEER | 18.000 | PROTOSTAR | 9.900 | INDIANA JONES 4 | 9.900 |
| INFERNO | 15.500 | DESERT STRIKE | 13.000 | COMANCHE | 14.000 | DAZZLE ODOS | 11.600 |
| DRAGON-LORE | 17.000 | ACES OF THE DEEP | 15.500 | TORNADO | 7.900 | MAD DOG I | 9.000 |
| CYCLEMANIA | 15.000 | OUTPOST | 18.000 | TACTICAL MANAGER | 12.000 | MAD DOG II | 11.000 |
| US NAVY FIGHTER 1 | 16.000 | STAR CRUSADERS | 17.000 | BATTLE ISLE 2 | 16.000 | CONSPIRACY | 7.000 |
| WRATH OF THE GODS | 18.000 | MICROCOSM | 9.900 | CASTLES II | 16.000 | CYBERRAGE | 8.500 |
| COLONIZATION 1 | 15.500 | DOOM II | 16.000 | CENTRAL INTELLIGENCE | 12.000 | LAWNMOWER MAN | 8.000 |
| ZEPELIN | 16.500 | UNDER A KILLING MOON | 19.900 | IRON HELIX | 8.000 | KING QUEST VI | 6.900 |
| WILD BLUE YONDER | 17.000 | LOST IN TIME | 9.900 | CRITICAL PATH | 11.000 | KING QUEST VII | 17.000 |
| QUARANTINE | 14.000 | AMON RA | 9.900 | MEGARAGE | 6.300 | MILLENIUM | 23.000 |

## ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A-500 | 50.000 | DRIVE AMIGA-ATARI | 13.000 | ATARI LYNX | 24.000 |
| A-600 | 55.000 | ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K | 6.000 | ATARI SC 124 COLOR | 45.000 |
| A-2000 | 75.000 | ATARI 520 STFM | 35.000 | ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB | 35.000 |
| 6128 GREEN | 15.000 | ATARI 520 STE | 45.000 | ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB | 18.500 |
| 6128 COLOR | 25.000 | ATARI 1040 STFM | 45.000 | | |
| ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ | 25.000 | ATARI 1040 STE | 50.000 | | |
| 286-386 | CALL | ATARI SM 125 | 25.000 | | |

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

**GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM**

**Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53 • ΤΗΛ. 4951816 4965511 FAX. 4951816**




# MORTAL
## DEATH MOVES

μέρος β'

Του **Ν. "Fatal" Κροντηρά**

| ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ | |
|---|---|
| B-Πίσω (Back) | DF-Διαγώνια Κάτω/Μπρος (Diagonaly Down/Forward) |
| F-Μπρος (Forward) | HK-Πάνω Κλωτσιά (High Kick) |
| U-Πάνω (Up) | LK-Κάτω Κλωτσιά (Low Kick) |
| D-Κάτω (Down) | HP-Πάνω Γροθιά (High Punch) |
| DB-Διαγώνια Κάτω/Πίσω (Diagonaly Down/Back) | LP-Κάτω Γροθιά (low Punch) |

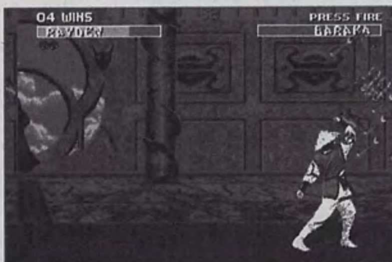
**RAYDEN**
**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**
Raydetrity = D, DF, F, HP
Dive attack = B, B, F
Teleport = D, U
Shocker = (πιάνει μόνο με αντιπάλους ανθρώπους παίκτες) κρατήστε για μερικά δευτερόλεπτα πατημένο το HK.

BABALITY
D, D, U+HK.

FRIENDSHIP
D, B, F+HK σε απόσταση μισής οθόνης.

FATALITIES
Super Shocker = κρατήστε το HK για 6 δευτερόλεπτα πατημένο από κοντά







και αφήστε το.
Super Punch = κρατήστε το HP πατημένο για 6 δευτερόλεπτα από κοντά και ύστερα αφήστε το.
Pit Fatality = Κρατώντας πατημένη την άμυνα U, U+HP.

**SCORPION**
**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**
Spear = B, B, LP.
Teleport Punch = D, DB, B, HP.
Leg Trip = D, DB, B, LK από κοντά.
MidAir Throw = συναντήστε τον αντίπαλο στον αέρα με πατημένο το block.




BABALITY
D, B, B, HK.

FRIENDSHIP
B, B, D, HK.

FATALITIES
Flame death 1 = μακρύτερα από την απόσταση σκούπας, κρατήστε πατημένο το block, U, U, HP.
Flame death 2 = κρατήστε πατημένο το block .
Spear Slice = κρατήστε το HP, D, F, F, F από κοντά.

PIT FATALITY
D, F, F, block.

**REPTILE**
**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**
Slide = B & LP & Block & LK.
Acid Spit = F, F, HP.
Forge Globe = B, B, HP & LP.
Invisibility = κρατώντας πατημένο το block, U, U, D, HP.

BABALITY
D, B, B, LK.

FRIENDSHIP
B, B, D, LK.

FATALITIE
Head Food = σε απόσταση άλματος B, B, D, LP.
Invisible Decapitation = κοντά, αφού γίνετε αόρατος πατήστε F, F, D, HK.

PIT FATALITIE
B, B, D, LK.






# KOMBAT II

## για AMIGA

**JAX**

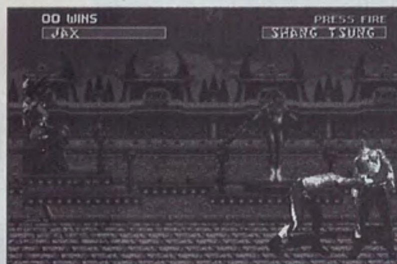
**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**

Energy Wave = F, D, B, HK.
Ground Slam = κρατήστε το LK για 3 δευτερόλεπτα, αφήστε το.
Gotcha Grab = F, F, LP και συνεχίστε να πατάτε το LP για πολλαπλά χτυπήματα.
Body Slam = Πετάξτε τον αντίπαλο σας μετά από λαβή και πατήστε επανειλημμένα το HP.
MidAir BackBreacker = Συναντήστε τον αντίπλο στον αέρα με πατημένο το Block.
Stun Punch = F, F, HP και uppercut.

BABALITIE
με πατημένο το block D, U, D, U, αφήστε το block, LK.

FRIENDSHIP
κρατώντας πατημένο το block, D, D, U, U, LK.

PIT FATALITIE
κρατώντας πατημένο το block U, U, D, LK.







**KITANA**

**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**

Fan Throw = F, F, HP & LP.
Fan Lift = B, B, B, H.
Fan Swipe = B & HP από κοντά.
Force Punch = F, D, B, HP.




BABALITIE
D, D, D, LK.

FRIENDSHIP
Κρατώντας πατημένο το block, D, D, D, U, LK.

FATALITIES
Kiss of death = από κοντά κρατήστε πατημένο το LK και F, F, D, F, αφήστε το LK.
Fan Decapitation = Block, Block, Block, HK από κοντά.

PIT FATALITIE
F, D, F, HK.




**LIU KANG**

**ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**

High Fireball = F, F, HP.
Low Fireball = F, F, LP.
Mid-Air Fireball = F, F, HP (ενώ βρίσκεστε στον αέρα).
Flying Kick = F, F, HK.
Bicycle Kick = κρατήστε πατημένο και




αφήστε το LK.
Double Forearm = ενώ είστε κοντά HP.

BABALITIE
D, D, F, B, LK.

FRIENDSHIP
F, B, B, B, LK.

FATALITIES
Dragon Morph = από κοντά D, F, B, B, HK.
Cartwheel Uppercut = Κρατώντας πατημένο το block κάντε έναν ολόκληρο κύκλο με το joypad αντίθετα από τον αντίπαλο.

PIT FATALITIE
B, F, F, LK.






# spell shop

**Του Π. "ShadowCaster" Δημόπουλου**

Μα είναι κατάσταση αυτή; Επιτέλους αποκαλύφθηκε ποια είναι η Λιμόζ και πώς κερδίζει. Οταν όμως αυτό γίνεται εις βάρος της Ολυμπιακάρας τότε οι Ιππότες του Tempus ξεσπαθώνουν. Μα είναι διαιτησία αυτή; Αν συνεχιστεί αυτή η κατάσταση τότε είμαι σίγουρος ότι οι κύριοι της Φίμπα πολύ σύντομα θα νιώσουν την οργή του ShadowCaster. Και σας διαβεβαιώ ότι δεν πρόκειται να είναι όμορφο θέαμα ... Τέλος πάντων, εδω θα σταματήσω γιατί το θέμα μας είναι άλλο. Πάντως πολύ περίεργα πράγματα συμβαίνουν εδω πέρα. Τις προάλλες ένας φίλος μου half-elf fighter κατάφερε και βρήκε επιτελους ένα λόγο για τον οποίο μπορούμε να πούμε ότι τα απαράδεκτα halflings είναι χρήσιμα. Αλήθεια ξέρετε τι ωραία γούνινα μποτάκια μπορείτε να φτιάξετε με το δέρμα ενός halfling; Χε, χε. Πρέπει να ομολογήσω ότι ο προηγούμενος μήνας στα Forgotten Realms ήταν πολύ "ζεστός". Για πρώτη φορά στην ιστορία αυτού του κόσμου ο μέγας Elminster γιόρτασε τα xyz γενέθλια (κανείς δεν ξέρει τον ακριβή αριθμό) οργανώνοντας ένα πάρτυ στο κάστρο Mercedes της ShadowDale. Και ποιοι ήταν στην guest list; Ουχού, όλοι οι εκλεκτοί των Realms. Ο υπέροχος drow Drizzt Do' Urden, ο ranger Ren O' the Blade, ο μάγος Mjolnir και ο paladin Jericho, ο Kelemvor Lyonsbane μαζί με την Midnight (κατά κόσμον Ariel Manx), φυσικά εγώ (ο ShadowCaster) με την Kelya Firemane, ο gladiator Gaelor De Boyen (ήρθε με τσάρτερ από το Dark Sun), ο dwarf Bruenor μαζί με την κόρη του την Cattie-Brie και τον γαμπρό του τον Wulfgar αλλά και επίσημοι αντιπρόσωποι του Tempus και της Mystra. Ολα πήγαιναν μια χαρά μέχρι που έφτασαν κάποιοι απρόσκλητοι επισκέπτες. Ο Bane ζήλεψε και μας έστειλε πολλά και διάφορα "φρούτα". Κατέφτασε από το Zhentil Keep ο Fzoul Chembryl, από τη Menzoberranzan η Matron Baenre με καμιά πενηνταριά drow fighters, από τον Acheron ήρθε ο Tanetal με έξι ακόμη abishae και φυσικά πλακώσανε και καμιά διακοσαριά orcs, goblins και kobolds. Φυσικά περιττό να σας πω τι πανηγύρι επακολούθησε. Με τη μια οι magic users της παρέας έριξαν levitate και πλάκωσαν τα τέρατα στα delayed blast fireballs και τα lightning bolts κάνοντας θραύση, ιδίως ανάμεσα στα goblins και τα orcs. Δυστυχώς τα drow και τα abishae έχουν spell imunity οπότε έπρεπε να τα ξεκαθαρίσουμε εμείς. Τράβηξα που λέτε το Fireforge και το Souldrain (το Longsword και το Shortsword μου) και ρίχτηκα στα drow ενώ τα δυο γιαταγάνια του Drizzt έτρεψαν σε φυγή τα abishae, ιδίως το Twinkle έλαμπε σαν λαμπάδα ενώ το Icingdeath τους "ξέσκισε" στα κρυοπαγήματα. Το μεγάλο πανηγύρι όμως άρχισε μόλις η Kelya μας έριξε το haste. Ο Kelemvor μεταμορφώθηκε σε πάνθηρα και σε συνεργασία με τον Gwenhwyvar (τον familiar πάνθηρα του Drizzt) πήραν στο κυνήγι τους kobolds. Επρεπε πάντως να βλέπατε πως πέταγε και τσάκιζε τα κεφάλια των drow το Aegis- Fang, το μαγικό warhammer του Wulfgar. Ασε καλύτερα τα δυο Shortswords του Ren και το φοβερό τόξο της Cattie-Brie. Μιλάμε για χοντρό πανικό. Και αν προσθέσει κανείς και τα δυο τσεκούρια του Gaelor μπορείτε να καταλάβετε τι μακελειό έγινε. Ομως εδώ είναι το περίγρο της υπόθεσης. Μόλις είχα κόψει το δεξί χέρι ενός drow και το έβλεπα να πέφτει, αυτό σταμάτησε και έμεινε στον αέρα! 'Τι στο όνομα του Tempus συνέβη τώρα;' αναρωτήθηκα και κοίταξα γύρω μου. Ολοι είχαν "παγώσει" σε περίεργες στάσεις. Μια φωνή βρόντηξε στον πύργο. "ShadowCaster, το καθήκον σε καλεί". Αμέσως κατάλαβα ποιος ήταν υπεύθυνος. Ο Ελ Κροντήρ είχε κάνει time-stop και, όπως πάντα, μου χάλασε όλη τη διασκέδαση. Τα σπαθιά μου επέστρεψαν στις θήκες τους και να 'μαι εδώ, να γράφω το SpellShop αυτού του μήνα ενώ τόσα goblins περιμένουν να τα αποκεφαλίσω. Τέλος πάντων. Ηρθε πιστεύω η στιγμή που όλοι περιμένατε εναγωνίως. Η στιγμή που πρέπει να αφήσω την πάρλα και να σας πω τι καλά περιέχει η στήλη αυτόν τον μήνα. Αχά, τι ομορφιές είναι αυτές που βλέπω εδώ; Οπως πιστεύω ότι ήδη παρατηρήσατε σε αυτό το τεύχος υπάρχει το review ενός ολοκαίνουργιου adventure φαντασίας (και τρόμου) το οποίο μας χάρισε η Take 2 με τη βοήθεια φυσικά της Gametek. Πρόκειται φυσικά για το Hell: A Cyberpunk Thriller για το οποίο αν θέλετε περισσότερες λεπτομέρειες θα πρέπει να κοιτάξετε στις προηγούμενες σελίδες. Επειδή λοιπόν ο χώρος του review ήταν πολύ περιορισμένος δεν κατάφερα να σας δώσω κάποια βοήθεια για να ξεκινήσετε αυτό το, ομολογουμένως αρκετά δύσκολο, adventure. Επειδή λοιπόν αυτή η στήλη ήταν, είναι και θα είναι η καλύτερη στο είδος της, δε θα σας δώσω απλά το ξεκίνημα του παιχνιδιού αλλά ένα αρκετά μεγαλύτερο μέρος της λύσης του. Ετσι για να σκάσουν οι οχτροί μας. Ασχετο! Αλλη μια αποκλειστικότητα του SpellShop λοιπόν και ξεκινάμε ευθύς αμέσως ...

# HELL - A CYBERPUNK THRILLER

Μόλις τελειώσει η, ομολογουμένως πολύ όμορφη, εισαγωγή βρισκόσαστε στο διαμέρισμα ενός hacker που ακούει στο όνομα Dante. Τι μέρος του λόγου είναι αυτός; Είναι απλό. Οταν ακόμα ήσασταν πράκτορες του "Χεριού" κυνηγούσατε τύπους ακριβώς σαν τον Dante. Ομως καταλάβατε ότι αυτός δεν έκανε κάτι πραγματικά κακό οπότε αποφασίσατε να κάνετε τα στραβά μάτια και να του χαρίσετε τη ζωή. Και τελικά αποδεικνύεται ότι λίγη μεγαλοψυχία δεν κάνει κακό διότι εκτός του ότι ο Dante σας προσφέρει το διαμέρισμά του σαν κατάλυμα, σας λέει και σε ποιον πρέπει να απευθυνθείτε. Μόλις λοιπόν μιλήσετε στον Dante, παίρνετε το κλειδί του διαμερίσματός του και την κοπανάτε. Πηγαίνετε στην κουζίνα του Captain Jersey, του μιλάτε, των ρωτάτε για όλα τα θέματα και πριν φύγετε παίρνετε την scrub list που βρίσκεται επάνω στο τραπέζι. Αμέσως κατευθυνθείτε στην είσοδο του Interface και μετά το interactive μιλήστε στην πόρτα. Η απάντηση στην ερώτηση του πορτιέρη (γεια σου Αντουάν, χε χε) είναι "sesame" και αν προσέξετε το γράφει επάνω στην πόρτα.





Ομορφος γρίφος, μη μου πείτε; Μπείτε στην είσοδο του υπονόμου που άνοιξε και βρισκόσαστε μέσα στο Interface. Μετά τη συνομιλία με την πανέμορφη Cynna Stone (άαχ Stephanie ...) δεχτείτε την στην ομάδα σας και μιλήστε στον Scubb Stevens που κάθεται εκεί δίπλα. Πάρτε τον και αυτόν στην ομάδα σας και μετά μιλήστε στον Mindrunner, τον όρθιο τύπο με τα μπλέ. Σημειώστε τα λατινικά τα οποία θα αναφέρει και μετά μιλήστε στην Sophia Bene, την τύπισσα που κάθεται μόνη της στα αριστερά της οθόνης. Δεχτείτε να τη βοηθήσετε και αυτή θα προστεθεί στην ομάδα σας. Μιλήστε στον barman και μετά σειρά έχει η Kween Chaos, η βλαμμένη με τα μαύρα που κάθεται στη σκάλα.
Σημειώστε τη λέξη condemnation, βγείτε από την πόρτα στο επάνω μέρος της οθόνης και μιλήστε στον Abonides, τον κοντοστούπη δαίμονα που υπάρχει στο δωμάτιο. Η λέξη που σας ζητάει είναι condemn (τι άλλο;) και μόλις απαντήσετε αρχίζει η επίκληση. Μετά το ψιλογελοίο interactive ο δαίμονας που ακούει στο βλακώδες όνομα Mr. Beautiful (μεγάλε Dennis Hopper!) κάνει την εμφάνιση του. Αφού του μιλήσετε πρέπει να δεχτείτε να πάτε στην κόλαση.
Μόλις βρεθείτε εκεί, για πρώτη φορά, πρέπει να πάρετε όλα τα όπλα που υπάρχουν στη οθόνη, να διαβάσετε και μετά να πάρετε την weapons order list και να μιλήσετε στους δύο φυλακισμένους στρατιώτες. Βγείτε από το δεξί μέρος της οθόνης και πριν μιλήσετε στον Sanguinarius πρέπει να μιλήσετε στον φυλακισμένο στρατηγό. Καλά μη μου πείτε ότι η μάχη δεν ήταν φοβερή; Ασε καλύτερα τον ίδιο τον Sanginarius. Δεν ξέρω για εσάς, εγώ πάντως έπαθα!
Μόλις επιστρέψετε στη Γη μιλήστε στον Mr. Beautiful και ρωτήστε τον για όλα τα θέματα. Μόλις τελειώσετε φύγετε

καρφί για το Voice of God Radio και μόλις φτάσετε μιλήστε στον Nick Cannon. Είδατε οι γνωριμίες; Σαν να έχετε "κολλητό" τον Κακαουνάκη ή τον Τράγκα. Τέλος πάντων.
Μόλις ξεμπερδέψετε και μ' αυτό πηγαίνετε στο Phreakbeat's Hangout και αφού πάρετε τον πυροσβεστήρα πρέπει να μιλήσετε στους δύο πιτσιρικάδες. Αμέσως μετά φεύγετε για το Oscar Drexler's (καμμία σχέση με τον Clyde Drexler) Apartment όπου πρέπει να πείσετε το γέρο να σας ακολουθήσει στο Dante's Apartment. Σειρά έχει η Gang Alley (άαχ, που είναι οι παλιές καλές αλάνες που παίζαμε ποδόσφαιρο;) όπου πρέπει να μιλήσετε σε όλους όσους βλέπετε και κατόπιν να μπείτε στην αριστερή πόρτα.
Αφού μιλήσετε στη γυναίκα και στο nerd που υπάρχουν εκεί φεύγετε από τη δεξιά έξοδο. Μιλήστε στην καθισμένη γυναίκα και απαντήστε καταφατικά στην ερώτησή της. Συγχαρητήρια, μόλις αποκτήσατε 100.000 δολλάρια! Μακάρι να ήταν τόσο εύκολο, με τόσα λεφτά έπαιρνα εκείνο το Harley που πάντα ονειρευόμουν ... Τέλος πάντων.
Μιλήστε στα άλλα δυο άτομα που βρίσκονται εκεί και μετά επιστρέψτε στη Gang Alley. Μπείτε στη δεξιά πόρτα και τώρα πια βρισκόσαστε στο αρχηγείο των Deadly 7, της αντίπαλης συμμορίας. Μιλήστε στην τύπισσα στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης και δώστε της τα χρήματα που σας ζητάει. Μιλήστε και στα άλλα δυο άτομα που βρίσκονται εκεί μέσα και βγείτε από το κάτω μέρος της οθόνης. Μιλήστε και στους δυο που βρίσκονται εκεί και κατόπιν φύγετε για το Cybershop (λέτε να το "έκλεψαν" από το SpellShop αυτό;). Μιλήστε στη γιατρό και πληρώστε για το lockpick implant. Εδώ πρέπει επίσης να πάρετε το Copper Tubing πριν φύγετε για το Transgressions' Entrance. Χρησιμοποιήστε το lockpick στην πόρτα-καθρέπτη και μπείτε μέσα μόλις αυτή ανοίξει. Εδώ υπάρχει ένας από τους ομορφότερους και πιο "κινηματογραφικούς" γρίφους που έχω δει. Κοιτάξτε το notepad που υπάρχει επάνω στο γραφείο και θα δείτε ότι μια σελίδα είναι κομμένη. Πάρτε το μολύβι από την άλλη μεριά του γραφείου και χρησιμοποιήστε το επάνω στο notepad. Το αποτύπωμα της κομμένης σελίδας εμφανίστηκε! Πανέξυπνο, μη

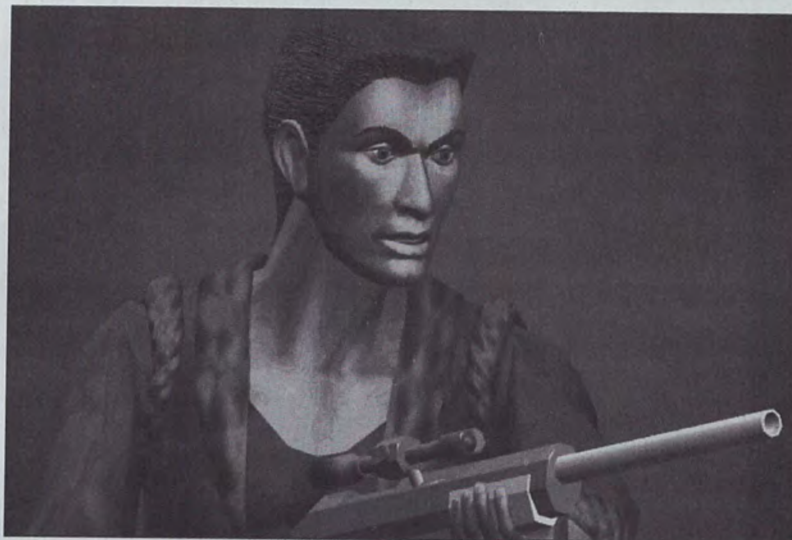


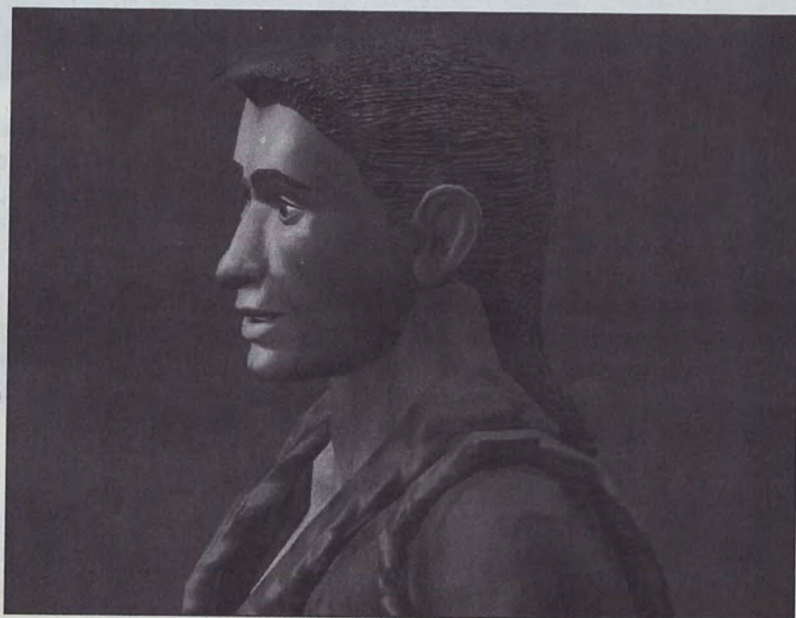


μου πείτε; Το God's Justice που γράφει είναι φυσικά ο κωδικός με τη βοήθεια του οποίου θα μπείτε στον υπολογιστή του Mouchoir. Αφού διαβάσετε όσα δεν απαιτούν κωδικό αρχίζουν τα δύσκολα. Οι κωδικοί που ζητάει ο υπολογιστής αποτελούνται από δύο λέξεις οι οποίες σας δίνονται με τα δύο πρώτα γράμματα της κάθε λέξης αφαιρεμένα. Για παράδειγμα, ο κωδικός που αντιστοιχεί στη λέξη ggyttom είναι "Foggy Bottom" (ομιχλώδης πισινός;) ενώ ο κωδικός anerling αντιστοιχεί στο όνομα "Dean Sterling". Καλό έ; Τι πράγμα; Δεν ξέρετε ποιες λέξεις είναι οι κωδικοί llt και remyrdi; Ε, μην τα θέλετε και όλα δικά σας!
Ούτως ή άλλως δε σας χρειάζονται ακόμα. Μόλις ξεμπερδέψετε με όλα αυτά φεύγετε για το γραφείο του Dean Sterling το οποίο έχει πλέον εμφανιστεί στο χάρτη σας. Αφού μιλήσετε στον περιβόητο κυνηγό δαιμόνων (δικέ μου!) πηγαίνετε χωρίς καθυστέρηση στο Pap Pap's Comix Shop. Μιλήστε και στους δύο που θα δείτε εκεί και μετά μπείτε στον υπολογιστή του μαγαζιού. Σαν κινέζικα δεν είναι αυτά που σας γράφει; Τι απαντάτε; Παρ' όλο που με παίδεψε α-

φάντaστα θα σας το πω. Το μυστικό είναι να κοιτάξετε το προτελευταίο γράμμα της κάθε λέξης. Ναι φίλοι μου, καλά καταλάβατε. Η απάντηση είναι "Imperator" και μόλις τη δώσετε ξεφορτώνεστε τον ποταπό ιό. Επιστρέφετε στο Gang Alley και μπαίνετε ξανά στην αριστερή πόρτα.







Πηγαίνετε στο δωμάτιο που πήρατε τα λεφτά και στην αρχηγό της συμμορίας, αυτή με τα άσπρα στα δεξιά, δίνετε τα " πονηρά" Comix. Επιστρέψτε στο προηγούμενο δωμάτιο και μιλήστε τόσο στη γυναίκα όσο και στο nerd. Αλήθεια, τι του βρήκε η Electric Sex; Τέλος πάντων. Τώρα πρέπει να πάτε στο "λημέρι" των Deadly 7 όπου και πρέπει να μιλήσετε στην Electric Sex. Αφού της δώσετε το κλειδί για το διαμέρισμα του Dante πρέπει να σημειώσετε τον κωδικό που θα σας δώσει. Καλά διαβάσατε, η λέξη Bloodnet είναι. Κατόπιν πηγαίνετε στο δωμάτιο του Dolph Van Ittey (αυτό με το μεγάλο κρεβάτι και τον καθρέπτη) και μπαίνετε στον υπολογιστή του. Δώστε τον κωδικό και διαβάστε τα πάντα. Πονηρός ο βλάχος, έτσι δεν είναι; Επιστροφή στην Gang Alley όπου και πλέον ξεσκεπάζετε τον ποταπό συμμορίτη. Αντίο αγαπητέ Dolph. Τώρα πρέπει να πάτε στο Aldous Xenon's Loft και να του μιλήσετε. Αφού αποδεχτείτε την αποστολή που σας προτείνει παίρνετε το "Hummer" και δημιουργείτε ένα πλαστό Level-4 Pass χρησιμοποιώντας το Forgery Skill της Sophia επάνω στην πλακέτα. Τώρα πηγαίνετε στο Pentagon's Garage και δίνετε το πλαστό Level-4 Pass στο φρουρό. Μπείτε μέσα στο garage και, αφού μιλήσετε στη μηχανικό, πρέπει να κοιτάξετε το κουτί με το φαγητό στο οποίο θα δείτε γραμμένο το όνομα Jo Boyle. Επιστρέψτε στην προηγούμενη οθόνη και μιλήστε στον επιστάτη στον οποίο πρέπει να πείτε ότι θέλετε να ελέγξετε κάποιον. Οταν σας λέει ότι θα το κάνει αυτό, του λέτε φυσικά το όνομα Jo Boyle και αφού κάνει την ανακοίνωση και βγει η μηχανικός πρέπει

να ξαναμπείτε στο γκαράζ. Πολύ γρήγορα πρέπει να τοποθετήσετε το "Hummer" στο μπροστινό φτερό του Solenozene και να φύγετε για το Aldous Xenon's Loft. Μόλις φτάσετε εκεί ...

Τι δεν κατάλαβα, δηλαδή θέλετε κι άλλο; Α όχι, αυτή τη χάρη δεν μπορώ να σας την κάνω. Το review αλλά και τη λύση στο ίδιο τεύχος; Οχι βέβαια! Εντάξει το έχω κάνει και αυτό, αλλά όχι αυτή τη φορά. Και πως αλλιώς θα κρατήσει το SpellShop το ενδιαφέρον σας αμείωτο; Και να σας πω και κάτι άλλο; Το Hell είναι από τα λίγα παιχνίδια στα οποία χάνεις όλη την ομορφιά εαν τα παίξεις αμέσως με τη λύση και είναι κρίμα. Πάμε παρακάτω λοιπόν και αφήστε τη γκρίνια στην άκρη γιατί είμαι βέβαιος πως θα ενθουσιαστείτε με τη λύση που ακολουθεί. Οσοι διαβάσατε το review του Noctropolis στο προηγούμενο τεύχος θα καταλάβατε ότι είναι ένα από τα αγαπημένα μου adventures.

Πολύ καλά καταλάβατε. Το SpellShop σας προσφέρει μια ακόμη αποκλειστικότητα τσακίζοντας για μια ακόμη φορά τον ανταγωνισμό! Ακολουθεί η πλήρης λύση του καινούργιου adventure της Electronic Arts το οποίο και δύσκολο είναι, και σκοτεινό και πολύ όμορφο τεχνικά αλλά και σεναριακά. Ετοιμαστείτε λοιπόν να εισέλθετε στο σκοτεινό γοτθικό κόσμο της Noctropolis ...




## NOCTROPOLIS

Ξεκινάτε στο βιβλιοπωλείο σας. Από το τραπέζι πάρτε τους απλήρωτους λογαριασμούς (bills). Πηγαίνετε στο άλλο δωμάτιο. Από το τραπέζι πάρτε το letter lottery και το ticket stub. Πάρτε τα notices κάτω από το τραπέζι και τα divorce papers από την κάτω δεξιά γωνία του δωματίου. Από το τραπεζάκι στο κέντρο του δωματίου get comic και διαβάστε το. Μετά το υπέροχο interactive επιστρέψτε στο προηγούμενο δωμάτιο και πλησιάστε στην εξώπορτα. Μιλήστε με τον ταχυδρομικό διανομέα και πάρτε το πακέτο που σας άφησε. Διαβάστε το καινούργιο τεύχος του comic και use silver token για να μεταφερθείτε στη μυθική Noctropolis.

Μιλήστε στον εφημεριδοπώλη (newsman), ανταλλάξτε το comic για μία εφημερίδα και ρωτήστε τον για όλα. Πηγαίνετε (travel) στο Cathedral. Μιλήστε με το αγόρι που κάθεται στην μάντρα. Πάρτε το wire από το έδαφος κοντά στο αριστερό άγαλμα της πύλης και το fence spire από το κιγκλίδωμα αριστερά. Στο βάθρο του δεξιού αγάλματος ανοίξτε το access panel, use wire και use fence spire για να εξοντώσετε το gargoyle που εμποδίζει την είσοδο στον ναό. Μπείτε στον ναό και πηγαίνετε στο εξομολογητήριο αριστερά. Talk window, στον Father Desmond απαντήστε με [1], [2], [1], [1], [1], [1], [1] και αυτός θα σας δώσει το bone.

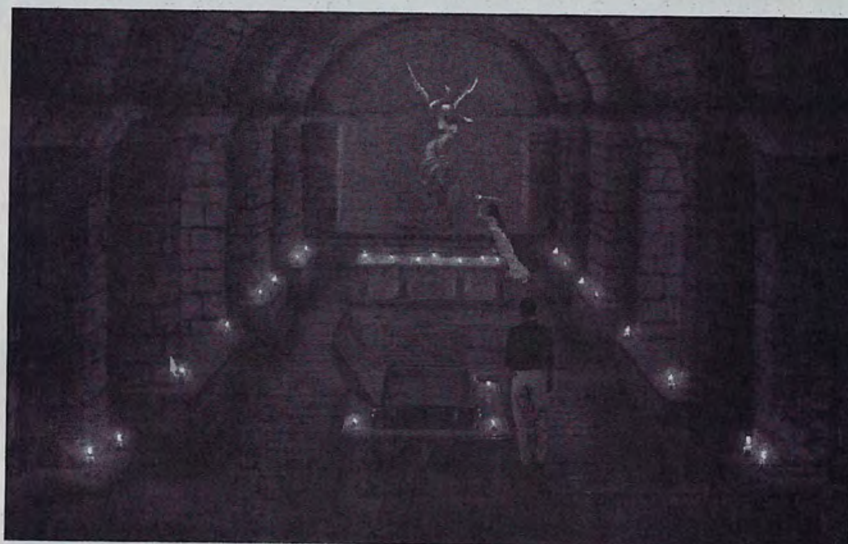
Πηγαίνετε στο Main street και μπείτε στο Hall Records. Use bone και κάτω ακριβώς από το μέσο της κάτω πλευράς της τηλεόρασης μιλήστε στον Clerk και ρωτήστε τον για όλα.

Πηγαίνετε στη Stiletto. Αφού πάθετε πλάκα απ' την πανέμορφη Stiletto κάνετε talk to door για να μιλήσετε μαζί της. Οτι και να της απαντήσετε αρνείται να συνεργαστεί μαζί σας.

Πηγαίνετε στο Mausoleum. Μπείτε στον νεκρικό θάλαμο από την πόρτα δεξιά. Move το πρώτο πτώμα και πάρτε το coffin key. Κοιτάξτε το φέρετρο, use coffin key και μπείτε στο ανοιχτό φέρετρο. Μετά το interactive μιλήστε στην Succubus και μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο το παιχνιδιού move το άγαλμα, πάρτε το lace που απελευθερώθηκε από το altar και κόλλησε στον τοίχο (μάλλον δεν χρησιμεύει πουθενά) και φύγετε από την καταπακτή που εμφανίσθηκε. Move το μαξιλάρι που βρίσκεται πάνω στο στρώμα και διαβάστε το ημερολόγιο (diary) της Succubus που αποκαλύφθηκε.

Πάρτε το ακόντιο (spear) από το άγαλμα και use spear για να ξεκολλήσετε τα κάγκελα που εμποδίζουν την έξοδο σας και βγείτε έξω. Πηγαίνετε γρήγορα στο Cathedral και μπείτε στον ναό. Πάρτε το chalice από το altar και use chalice για να γεμίσει με holly water. Μιλήστε στον Father Desmond και ενημερώστε τον για την βόμβα που έχει τοποθετήσει στον ναό η Succubus. Move το μαξιλάρι στο κέντρο της βά-





στην πισίνα με το liquidark και παίρνοντας τα αντικείμενα από την κρύπτη μεταμφιέζεστε σε νέο Darksheer.
Πηγαίνετε στο Sunspire Tower. Κοιτάζοντας το καμιόνι πληροφορείσθε ότι ανήκει στο "Central Park Greenhouse". Μιλώντας στον φύλακα και δίνοντας τις [1], [1] σας παραπέμπει στον Sam Jenkins. Μιλήστε στην Stiletto για να απασχολήσει τον φύλακα. Μπείτε στο εργοτάξιο και από το lumber πάρτε το glass cutter. Ανεβείτε στην πλατφόρμα του lift, move bricks, και στο δεξιό άκρο της πλατφόρμας move motor για να ανεβείτε στον επόμενο όροφο. Πάρτε ένα κομμάτι γυαλί από τον κουβά και move motor για να κατεβείτε στον ισόγειο όροφο. Πηδήξτε στο έδαφος και πηγαίνετε στο Cygnus Corporation. Μπείτε στο κτίριο και πάρτε το elevator pass από το πάτωμα κοντά στην ρεσεψιόν. Μιλήστε στην κοπέλα της ρεσεψιόν και δίνοντας τις [2], [1], [2], [1] θα σας ανοίξει την δεξιά πόρτα. Μπείτε από την πόρτα που άνοιξε και μιλήστε στον Leon. Μιλήστε στην Stiletto και μετά το φοβερό interactive κάντε move στον κόκκινο μοχλό που βρίσκεται περίπου στο κέντρο της οθόνης για να δουλέψει το air condition.
Επιστρέψτε στο loby και ξαναμιλώντας στην κοπέλα της ρεσεψιον αυτή σας ανοίγει την πόρτα του γραφείου του Sam Jenkins.
Μιλήστε στον φλώρο που είναι εκεί και ρωτήστε τον για όλα. Φεύγοντας πάρτε το ρολόϊ που έπεσε στο πάτωμα του γραφείου. Επιστρέφοντας στο loby και ξαναμιλώντας στην κοπέλα της ρεσεψιόν αυτή φεύγει.
Μπείτε στο ασανσέρ και use elevator pass. Μιλήστε στην Ms Shoto και με το

σης του altar και πάρτε το detonator. Περιμένετε να εμφανισθεί η Succubus και μόλις εμφανισθεί και η Stiletto use chalice with water για να τελειώσετε οριστικά με την Succubus.
Μετά το φανταστικό interactive βρίσκεστε, επιτέλους, στο Shadowlair. Αντιμετωπίστε την αξιολόγηση που σας υποβάλλει η Stiletto με [2], [2], [2], [4], [2] και ρωτήστε την για όλα. Καλά, με τι καρδιά χτυπήσατε ένα τόσο όμορφο πλάσμα; Τέλος πάντων. Ανοίξτε το panel που βρίσκεται στο δεξιό υποστήλωμα δίπλα στο άγαλμα και από την κρύπτη που εμφανίζεται πάρτε το βιβλίο και το noctroglyph. Ανοίξτε το panel που βρίσκεται στο δεξιό υποστήλωμα δίπλα



ασανσέρ κατεβείτε στο loby. Πηγαίνετε στην Incarnate Technologies και μιλήστε στον φύλακα. Μπείτε στο Neon Noose (την κόκκινη φωτεινή επιγραφή) και μιλήστε στον Jim Drake. Πηγαίνετε στο Main street και μπείτε στο Hall of Records. Από τον Clerk πληροφορείστε για το Greenhouse. Πηγαίνετε στο Central Park Greenhouse. Πηγαίνετε στο καμιόνι και πάρτε το solution από το κιβώτιο και τους seeds από το σάκο. Use glass cutter για να κόψετε την τζαμαρία του θερμοκηπίου και μπείτε στο θερμοκήπιο όπου συναντάτε τον Greenthumb. Οταν αποκτήσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού use liquidark grenade και get Stiletto. Οταν βγείτε από το θερμοκήπιο πάρτε το poster από την βάση του δεξιού φυτού. Πηγαίνετε στο Shadowlair και κάντε το μπάνιο σας στην πισίνα του liquidark για να ανανεωθείτε (και να σταματήσει το αναθεματισμένο χρονόμετρο). Πηγαίνετε στο Main street και μπείτε στο Hall Records. Από τον Clerk μαθαίνετε για το Opera house. Πηγαίνετε στο Opera House.

Μιλώντας στην κοπέλα στο πεζοδρόμιο δεν κερδίζετε τίποτα αλλά προσφέρετε ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Μπαίνοντας στο θέατρο η Tophat αιχμαλωτίζει την Stiletto και σας εκβιάζει να της φέρετε τον φακό (lens) από το αστεροσκοπείο.

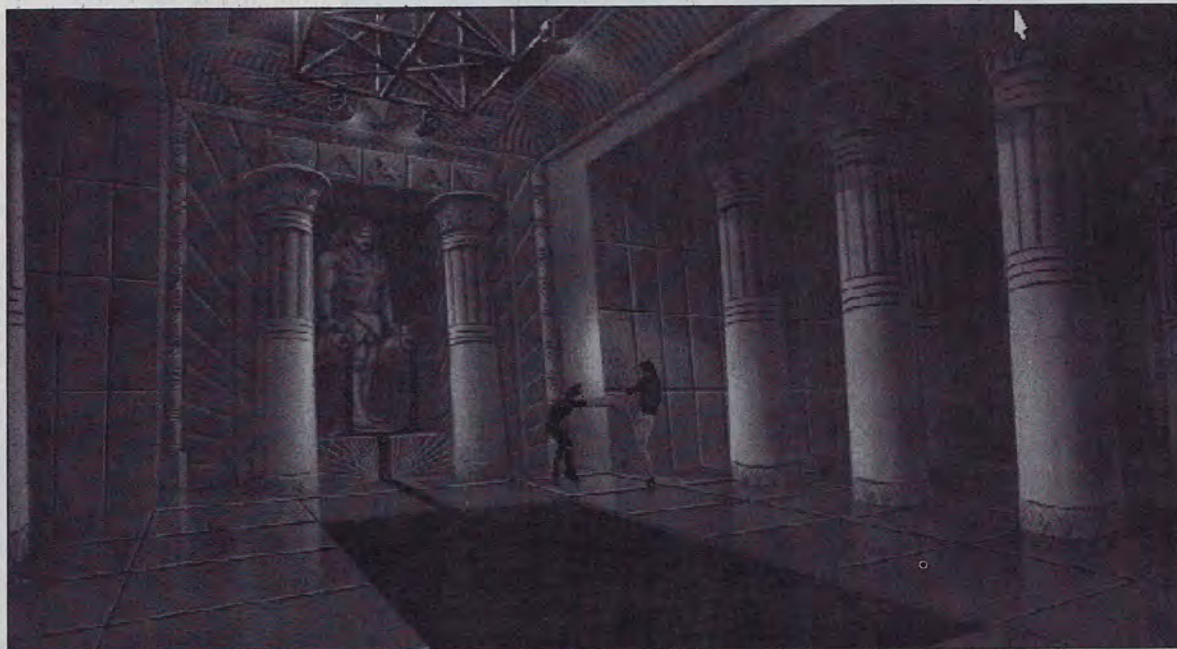
Πηγαίνετε στο Observatory. Use noctroglyph για να γίνετε αόρατοι. Μπαίνοντας στο κτίριο use sacks of seeds. Περάστε από την είσοδο που άνοιξε και σώστε το παιχνίδι. Συντονισθείτε με την κίνηση των προβολέων και πάρτε το screwdriver από την βάση του τηλεσκοπίου, το oil can κοντά στα σκαλοπάτια και ανεβείτε στην πλατφόρμα του παρατηρητηρίου. Πάρτε το log book από την πλατφόρμα. Use oil can, use screwdriver και πάρτε τα lens από το panel. Για να περάσετε εύκολα τους προβολείς στην επιστροφή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το εξής τρυκ. Πηγαίνετε στο σημείο απ' όπου πήρατε το oil can και σώστε το παιχνίδι. Ξαναφορτώνοντας το παιχνίδι βρίσκεστε πλέον στην είσοδο.

Επιστρέψτε στο Opera House. Μπαίνοντας στο θέατρο αιχμαλωτίζεστε από την Tophat. Μόλις εμφανισθεί ο γέρος καθαριστής ζητήστε του να σας βοηθήσει και μόλις ελευθερωθείτε πάρτε τα throwings knifes από το πάτωμα. Πηγαίνετε στο Shadowlair και κάντε το μπάνιο σας στην πισίνα του liquidark για ανακτήσετε τις δυνάμεις σας.

Επιστρέψτε στο Opera House. Μπείτε στο θέατρο, πάρτε ένα τούβλο από τον σωρό, σταθείτε στο trap door δίπλα από τον τροχό και use brick για να ανοίξει η καταπακτή. Πάρτε από τον σπασμένο καθρέπτη το jewlery box και το make-up kit. Move τα κουστούμια και περάστε από την καινούργια πόρτα. Πάρτε το κατσαβίδι από την φυσούνα και use screwdriver για να λασκάρετε τους μεντεσέδες της πόρτας.

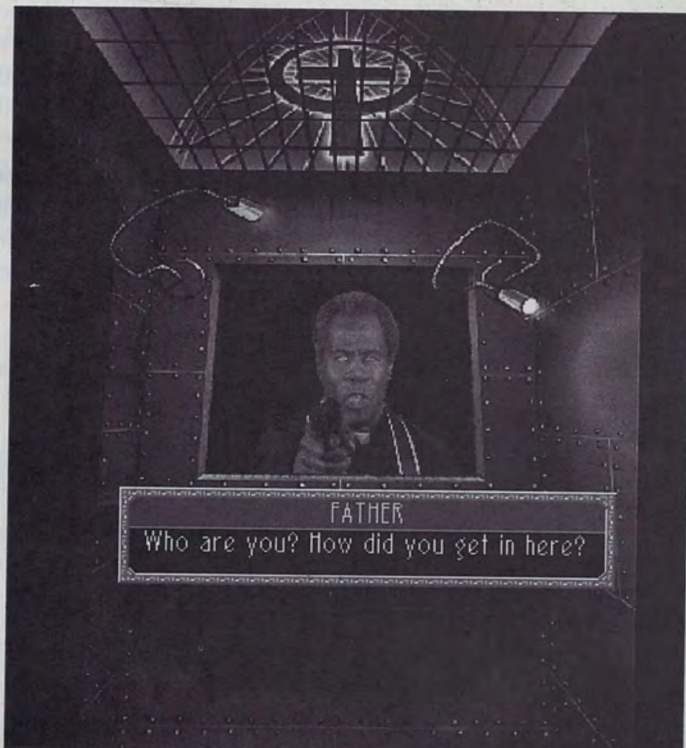
Στην σωλήνα του τοίχου move valve και use hose για να γκρεμίσετε τον τοίχο που φράζει την πόρτα. Περάστε από το άνοιγμα και μιλήστε στην συμμορία. Εδώ προσοχή. Απαντήστε με [2], [2], [1], δώστε το throwing knifes [2] [3] και δώστε το jewelry. Επιστρέψτε στο πρώτο δωμάτιο και τραβώντας το κορδόνι που κρέμεται επιστρέφετε στο θέατρο.

Πηγαίνετε στο Main street. Από τον εφημεριδοπώλη πληροφορείσθε για τον Butcher και από τον Clerk στο Hall Records για τον Whisperman. Πηγαίνετε στο Butcher shop. Μιλήστε στον Butcher και ζητήστε του πληροφορίες για το τρίκυκλο. Ξαναμιλήστε του και ανταλλάξτε την εφημερίδα για μερικά λουκάνι-



κα (sausages).

Μπείτε στο ψυγείο και πάρτε το meat hook από το



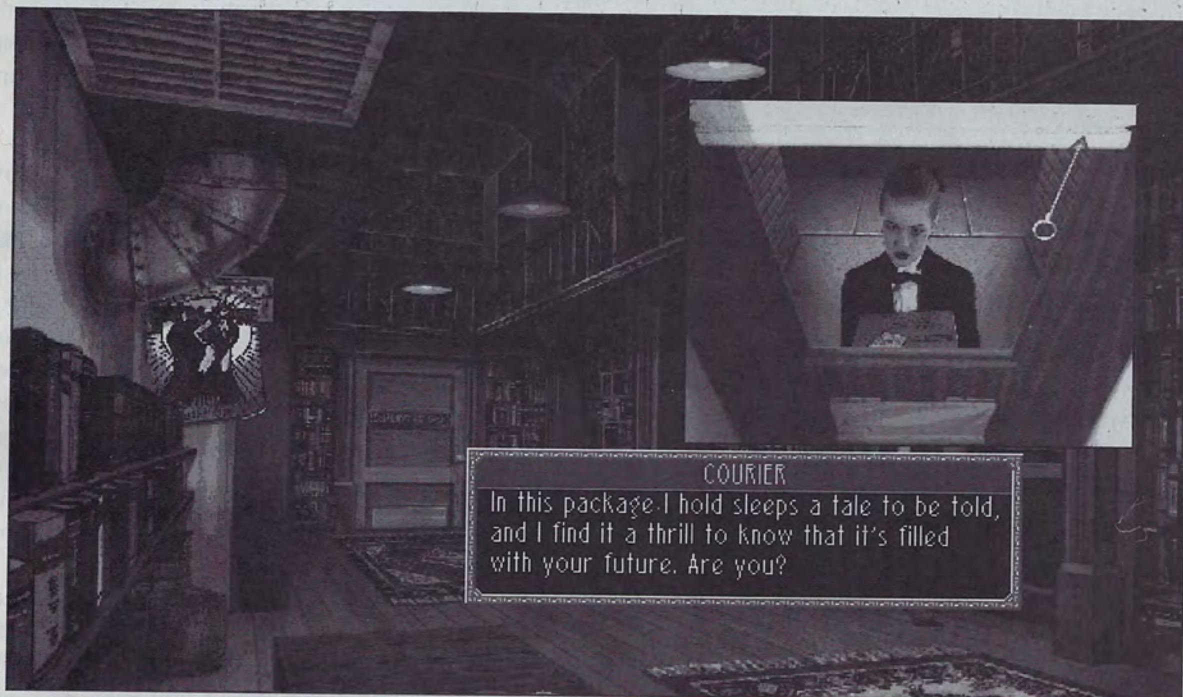

σας ελευθερώσει η Stiletto πάρτε το beaker από το ράφι και φύγετε από την πόρτα.

Στο επόμενο δωμάτιο use beaker για να το γεμίσετε με οξύ μπαταρίας και προχωρήστε στην επόμενη πόρτα. Προχωρήστε προς τον εξαεριστήρα και προσπαθήστε να τον περάσετε όταν οι πτέρυγες της έλικας συμπέσουν με τις ακτίνες του εξαεριστήρα.

Οταν τα καταφέρετε πάρτε το valve wheel και use shard of glass για να πάρετε το σχοινί. Περάστε πάλι τον εξαεριστήρα, use rope και περάστε από το άνοιγμα που δημιουργήθηκε. Use acid για να περάσετε την τάφρο. Λογικά πρέπει να βρίσκεσθε πάνω σε μία γέφυρα.

Μην περάσετε απέναντι αλλά μπείτε από την πρώτη πόρτα και πάρτε τα re-bar από το έδαφος.

Επιστρέψτε στην γέφυρα, use re-bar για να την σταθεροποιήσετε και περάστε απέναντι. Πάρτε το δίχτυ, use valve whell και επιστρέψτε στον χώρο που βρήκατε τα re-bar. Η τάφρος έχει αδειάσει από νερό οπότε περνάτε το tunnel. Προχωρήστε βόρεια μιλήστε στον μεταλλαγμένο και δώστε του το makeup-kit. Για να ξεκλειδώσε-

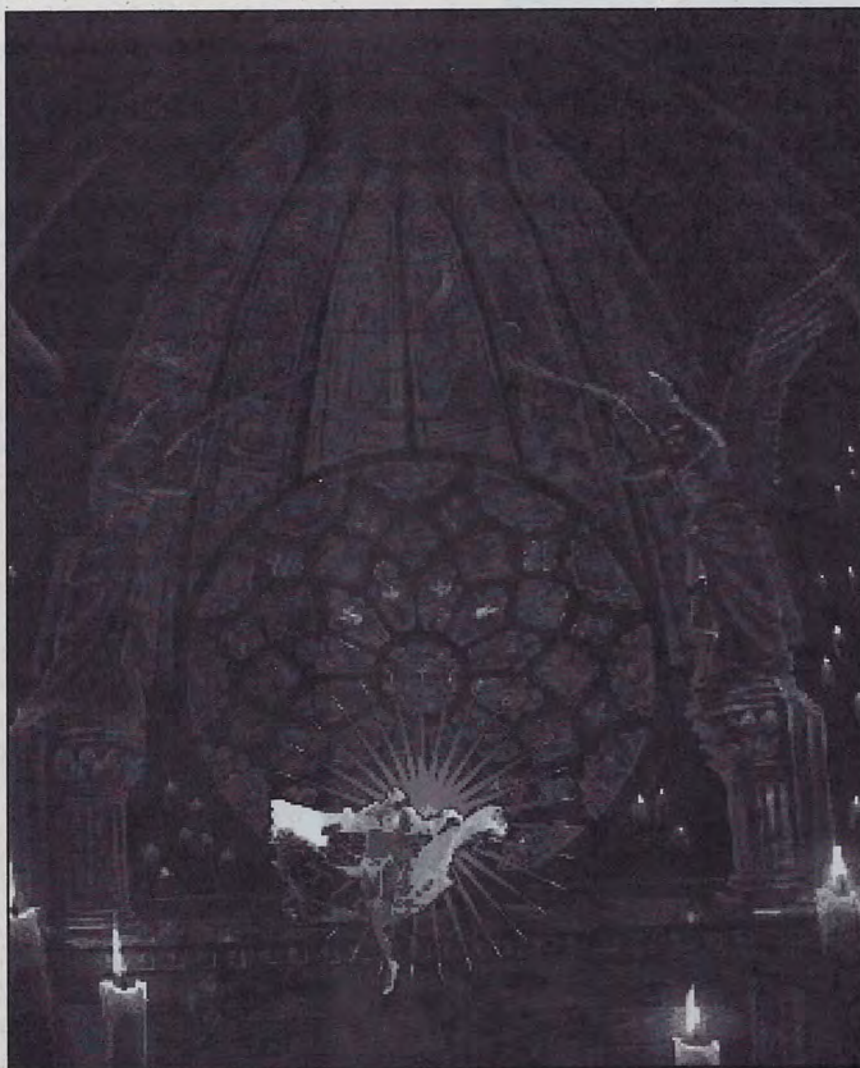



τραπέζι. Μετακινώντας τα δύο σφαχτά ανακαλύπτετε μία μυστική είσοδο. Μετά το interactive (κόντεψα να κλάψω όταν είδα τι έκανε στην υπέροχη Stiletto ο βάρβαρος) με τον Master Macabre βρίσκεστε δεμένος σε ένα χειρουργικό φορείο. Move acid στο τραπεζάκι κοντά στα πόδια σας και σπρώξτε το τραπεζάκι κοντά στο αριστερό σας πόδι. Μόλις

τε την πόρτα πρέπει να ευθυγραμμίσετε τις ομοιόχρωμες κουκίδες. Τις μπλε στην κατακόρυφη στήλη τις άσπρες αριστερά και τις κόκκινες δεξιά.

Πηγαίνετε στο Shadowlair και κάντε το καθιερωμένο μπάνιο σας (το τελευταίο λόγω τιμής) στην πισίνα του liquidark.

Μετά το ανεπανάληπτο interactive με τον Drealmer (αμάν τι πλάκα έπαθα ...) βρίσκεστε στον ζοφερό κόσμο των ονείρων. Πάρτε το paint από την γωνιά του κτιρίου δεξιά. Μπείτε στο κτίριο-κεφάλι. Μπείτε στον πύργο και πάρτε το oil lamp που βρίσκεται κάτω αριστερά. Μπείτε στο στόμα του κλόουν και πάρτε την dental pick από την μασέλα. Βγείτε στην αρχική οθόνη και use dental pick. Μπείτε στο Jack's Funhouse και πάρτε ένα σπίρτο. Επιστρέψτε στο κτίριο-κεφάλι και κοντά στο μάτι του κλόουν move screen και περάστε την καινούργια πόρτα.



Πάρτε τον ιστό (web), use match και πάρτε το eggsack. Μπείτε στον πύργο και use eggsack για να εξουδετερώσετε τον δαίμονα και να πάρετε το διαμάντι.

Πηγαίνετε στο Jack's Funhouse, use diamond, move pepper shake και πάρτε το πιπέρι. Στο στόμα του κλόουν use pepper και πάρτε το paint brush. Βγείτε από το στόμα του κλόουν, use paint brush και μπείτε στην καινούργια πόρτα που ζωγραφίσατε. Use web και έτσι χρησιμοποιείτε τον ιστό για να ανεβείτε στον πύργο. Move το χαλάκι, πάρτε το κλειδί και περάστε από την πόρτα που άνοιξε. Μιλήστε στον Drealmer και μόλις αποκτήσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού πηγαίνετε στο Cygnus Corporation. Ανεβείτε στον 99ο όροφο κατά τον γνωστό τρόπο και μιλήστε στην Ms. Shoto για τον Whisperman.

Βγείτε στο πεζοδρόμιο και από τον φράχτη στην βάση του φωτιστικού στύλου πάρτε το wrought iron shaft. Use wrought iron shaft και κατεβείτε στην καταπακτή. Από τα σκουπίδια δίπλα σας πάρτε την chair (3 κομμάτια), ανοίξτε την θυρίδα του καυστήρα και use broken chair. Περάστε από την δεξαμενή liquidark που εμφανίζεται. Μιλώντας με τον Whisperman πληροφορείστε για τα σχέδια του Flux αλλά και το μυθικό Quintessence.

Επιστρέψτε στο κτίριο της Cygnus Corporation, πάρτε το ασανσέρ και use log book για να μεταφερθείτε στην ταράτσα του κτιρίου. Use meat hook και μετεφέρεστε στο κλιμακοστάσιο του Sunsire Tower. Πάρτε το duck tape από το πλατύσκαλο και το σχοινί από την σκάλα.

Στον επόμενο όροφο πάρτε το broom. Στον επόμενο όροφο use sausage και use rope and sausage για να εξουδετερώσετε τον σκύλο. Use duck tape και use broom and hook για να ανεβείτε στον τελευταίο όροφο. Συναντάτε αυτοπροσώπως τον πρώην Darksheer και νυν Flux\Lumisheer. Οταν αποκτήσετε τον έλεγχο του παιχνιδιού use gold token.

Τι έγινε; Τελειώσατε το παιχνίδι χωρίς να υποβάλλετε τα συλλυπητήριά σας στην χήρα Bornic στο Bornic Mansion. Τέτοια στριμμένη φώκια που είναι καλά να πάθει. Αχα, προσέξατε καλά το τέλος του παιχνιδιού;

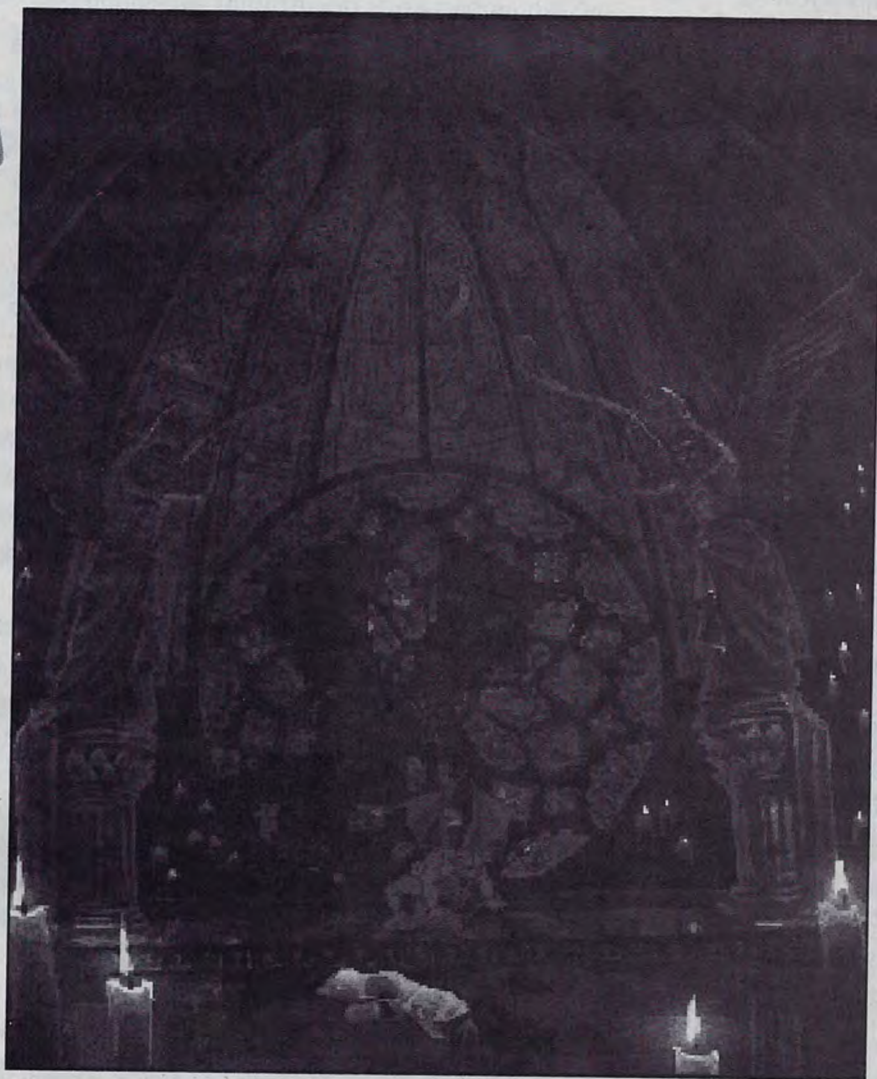
Κάτι για καινούργιες περιπέτειες του DarkSheer δεν έλεγε; Κάτι τέτοια ακούω και χαίρομαι. Δεν ξέρω για εσάς πάντως εγώ πολύ γέλασα με τα γυρίσματα του παιχνιδιού που δείχνει στο τέλος. Μα καλά, γέλιο είναι αυτό που έχει η Stiletto; Κρίμα, τόσο

όμορφη κοπέλα ...

Αυτά λοιπόν και για αυτόν το μήνα. Μη μου πείτε ότι έχετε παράπονο; Είπα και εγώ, για μια στιγμή ανησύχησα. Ουπς, μόλις ανακάλυψα μια παράλειψη εκ μέρους μου. Στο SpellShop του προηγούμενου τεύχους σας είχα υποσχεθεί το δεύτερο και τελευταίο μέρος του Bloodnet και κάτι τέτοιο δεν υπάρχει σε αυτό το SpellShop. Δυστυχώς όμως ο χώρος είναι πολύ περιορισμένος οπότε είμαι υποχρεωμένος να σας υποσχεθώ ότι στο επόμενο τεύχος θα υπάρχει σίγουρα.

Ξέρω ότι ο Tempus θα με κάνει να μετανιώσω πικρά για αυτή μου την παράλειψη αλλά εσείς δε χρειάζεται να ανησυχείτε καθόλου. Το ραντεβού μας ανανεώνεται για τον επόμενο μήνα και να είσαστε σίγουροι ότι δε θα απογοητευτείτε καθόλου. Ετσι κι αλλιώς πιστεύω ότι όλοι πλέον έχετε καταλάβει ότι όσον αφορά το SpellShop η αναμονή και η υπομονή αμείβονται δεόντως και σίγουρα αξίζουν τον κόπο. Είδατε μετριοφροσύνη;

Αλήθεια, σας είπα ότι η μετριοφροσύνη είναι ένα από τα άπειρα προτερήματά μου; Ασχετο!



Πάντως είναι αλήθεια το γεγονός ότι αν έχετε την υπομονή (και την επιμονή στο USER) σας περιμένουν πολλές εκπλήξεις στο επομενο τεύχος. Εκτός από το δεύτερο μέρος της λύσης του Bloodnet θα υπάρχει ... και κάτι από Origin. Αυτό μόνο μπορώ να πω επί του παρόντος, δε θέλω να χαλάσω την έκπληξη. Ας ασχοληθούμε όμως και με κάτι άλλο. Οπως βλέπετε πολλές αλλαγές έχουν γίνει, τόσο στο SpellShop όσο και στο USER γενικότερα. Κατ' αρχήν, όπως πιστεύω ότι και μόνοι σας διαπιστώσατε μέχρι τώρα, υπάρχει μια σημαντική αύξηση στις σελίδες του περιοδικού σε σχέση με τα προηγούμενα τεύχη.

Γιατί; Μα εσείς μας το ζητήσατε. Επιπλέον υπάρχει αύξηση και στις σελίδες του SpellShop αλλά με μια καινοτομία.

Επιτέλους συγκεντρώθηκε το απαραίτητο υλικό και ξεκινάει κάτι το οποίο είχαμε αναγγείλει εδώ και αρκετό καιρό. Το τμήμα αλληλογραφίας της στήλης.

Εαν λοιπόν έχετε συγκεκριμένες απορίες για κάποιο adventure ή role playing game, αν έχετε "κολλήσει" σε κάποιο σημείο δηλαδή, μπορείτε να στέλνετε τα γράμματα σας στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "Για το SpellShop" και αν μπορούμε να βοηθήσουμε να είσαστε σίγουροι ότι θα το κάνουμε. Φυσικά, όπως έχω επανειλημένα ανακοινώσει, δε στέλνουμε πλέον ολοκληρωμένες λύσεις ενώ δεν απαντούνται πλέον τυχόν απορίες σας από το τηλέφωνο. Γι' αυτό λοιπόν μην καθυστερείτε καθόλου. Παίξτε το αγαπημένο σας παιχνίδι (adventure ή r.p.g. φυσικά) και αν τα βρείτε σκούρα γράψτε μας. Α ναι, πρέπει να ξεκαθαρίσω και κάτι άλλο. Δεν υπάρχει περίπτωση να απαντήσω σε ερωτήσεις που έχουν σχέση με κάποιο από τα Doom ή κάποιο από τα King's Quest.

Δεν υπάρχει περίπτωση ούτε μια στο εκατομμύριο να γίνει κάτι τέτοιο. Ε, τι να κάνουμε, έχω και εγώ τις αντιπάθειες μου. Αυτά λοιπόν και για τον Μάρτιο του 1995.

Μέχρι τον άλλο μήνα ... απλά αντίο.

# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ SPELLSHOP

Αυτό είναι το πρώτο τεύχος στο οποίο υπάρχει στήλη αλληλογραφίας του SpellShop. Εάν λοιπόν "κολλήσετε" παίζοντας το καινούργιο σας adventure ή role playing game μην πανικοβληθείτε. Το SpellShop και το τεράστιο αρχείο του ShadowCaster είναι εδώ για να σας βοηθήσουν. Ξεκινάμε λοιπόν ευθύς αμέσως εγκαινιάζοντας τη νέα αυτή στήλη.

### THE ELDER SCROLLS: ARENA

Αγαπητέ ShadowCaster με ξέρεις πάρα πολύ καλά. Ξεκίνησα, πριν λίγο καιρό το Arena και ήδη έχω κολλήσει. Καθάρισα το πρώτο dungeon και είδα το πρώτο όνειρο με τη φώκια που σου λέει για τα κομμάτια του Staff of Chaos και ότι το πρώτο κομμάτι και καλά είναι σε κάποιο Fang Lair. Ολα ωραία και όμορφα μόνο που δεν ξέρω που στο όνομα της Mystra είναι αυτό το Fang Lair. Help me γιατί αλλιώς θα το πληρώσεις πολύ ακριβά ...

**Κατερίνα - Kelya Firemane**

**Αγαπητή Kelya,**

Μόλις λοιπόν βγείς από το πρώτο dungeon πρέπει να αρχίσεις να ρωτάς όποιον βρείς μπροστά σου για το που είναι (με το Where is ... φωστήρα μου!) το Fang Lair. Μερικοί θα σου πουν ότι οι τελευταίες φήμες για αυτό το μέρος ήρθαν από την περιοχή Hammerfell όπου και πρέπει φυσικά να πας μόλις ολοκληρώσεις τα quests που σου δίνουν στις ταβέρνες. Φυσικά μπορείς να φύγεις αμέσως αλλά καλό θα ήταν να πάρεις αρκετά quests για να βγάλεις χρήματα. Μόλις φτάσεις στο Hammerfell (σε οποιαδήποτε πόλη, δεν έχει σημασία) ρώτα και πάλι για το που είναι το Fang Lair. Μόλις σου πούνε σε ποιά πόλη είναι (δε σου λέω ακριβώς για να παιδευτείς και λίγο, τι σου μάθαινα τόσο καιρό;) πρέπει να πας εκεί και μέσω ενός tavern keeper να κανονίσεις για μια ακρόαση με τη βασίλισσα της περιοχής. Αυτή θα σου πεί ότι πρέπει να βρείς ένα scroll το οποίο βρίσκεται σε κάποιο Stonekeep. Μόλις το βγάλει στο χάρτη πηγαίνεις αμέσως εκεί και όπως καταλαβαίνεις πρέπει να το ξεκαθαρίσεις και να βρείς το χαμένο scroll για να μάθεις την ακριβή τοποθεσία του Fang Lair. Προσοχή όμως γιατί είναι αρκετά δύσκολο dungeon και πρέπει να είσαι τουλάχιστον έβδομο level πριν πας εκεί. Και καλό θα ήταν να έχεις καλά αντικείμενα γιατί αλλιώς ...

Οπως βλέπετε το καλύτερο γράμμα του μήνα (το πιο χιουμοριστικό ή πρωτότυπο) θα δημοσιεύεται ολόκληρο ενώ για τα υπόλοιπα θα δημοσιεύεται μόνο η απάντηση και πάντα σε συγκεκριμένους και σωστά διατυπωμένους γρίφους. Συνεχίζουμε λοιπόν με ...

### ULTIMA VIII: PAGAN

Ο φίλος μας Κώστας Μπίκας ρωτάει ποιό είναι το πιο δυνατό όπλο στο παιχνίδι και ποιο απ' όλα να κρατήσει ή να ξεφορτωθεί.

**Φίλε Κώστα,**

Πρέπει να ξέρεις ότι όσο προχωράς στο παιχνίδι θα βρίσκεις όλο και δυνατότερα όπλα. Από αυτά όμως που έχεις το ποιο αδύναμο είναι το Hammer of Strength οπότε θα ήταν καλό να το ξεφορτωθείς. Το Deceiver και το Protector κάνουν ακριβώς την ίδια δουλειά. Σου βελτιώνουν το Armor Class αν και το καλύτερο από τα δύο είναι το Protector. Το Scimitar of Kumash-Gor είναι γενικά ένα καλό όπλο σε όλους τους τομείς. Το Slayer τώρα είναι ένας συνηθισμένος κεφαλοθραύστης αν και μετά από είκοσι κτυπήματα μπορεί να σκοτώσει κατ' ευθείαν έναν αντίπαλο. Πάντως το καλύτερο όπλο του παιχνιδιού είναι το Flame Sting το οποίο και βρίσκεις αργότερα στο παιχνίδι, όταν επισκεφτείς το Daemon Crag.

### GABRIEL KNIGHT - SINS OF THE FATHERS

Ο φίλος μας Γιώργος Μακρής, ρωτάει τι πρέπει να κάνει την έκτη μέρα στο παιχνίδι.

**Φίλε Γιώργο**

Μόλις ξεκινήσει η έκτη ημέρα φυσικά, όπως πολύ σωστά έκανες μέχρι τώρα, πρέπει να πάρεις τον φάκελλο που ρίχνουν στην πόρτα και στο inventory να τον ανοίξεις και να διαβάσεις το γράμμα του Mosely. Αφού διαβάσεις και την εφη-

μερίδα πρέπει να πας πλατεία όπου χρησιμοποιώντας το βιβλίο Rada στον ντράμερ υποκλέπτεις το μήνυμα: "CALL CONCLAVE TONIGHT SWAMP". Μιλάς στο μικροπωλητή και προσπαθείς να τον πείσεις να επιστρέψει στο παλιό στέκι στην οδό Conti όπου κατά σύμπτωση βρίσκεται το αστυνομικό τμήμα. Στο αστυνομικό τμήμα, μόλις εμφανιστεί ο μικροπωλητής, οι αστυνομικοί εγκαταλείπουν τη θέση τους και βρίσκεις την ευκαιρία να ξεκλειδώσεις το γραφείο του Mosely.

Στο συρτάρι του γραφείου βρίσκεις το tracker και τους δύο μικροπομπούς.

Στο νεκροταφείο γράφεις με το τούβλο στον τάφο της Laveau το μήνυμα: "DJ BRING SEKEY MADOULE". Στο Historical Voodoo Museum παγιδεύεις το Sekey Madoule (το ομοίωμα φερέτρου κοντά στην είσοδο) με τον μικροπομπό. Στο βιβλιοπωλείο σου δίνεις στην Grace το σχέδιο με το τατουάζ για να το ζωγραφίσει στο στήθος σου. Στο Bayou St. John χρησιμοποιείς το tracker για να προσανατολιστείς. όταν φτάσεις έξω από την σπηλιά φοράς την μάσκα του κροκοδείλου. Στην περίπτωση που δε θυμάσαι οι σωστές απαντήσεις στις ερωτήσεις του Dr. John είναι: "Damballah" και "Ogdoun Badagris". Μετά το intreractive τελειώνει η έκτη ημέρα η οποία τόσο σε παίδεψε.

## THE 7TH GUEST

Ο φίλος μας Σπύρος Αντωνίου, δε γνωρίζει ποια είναι η φράση που πρέπει να σχηματίσει με τα τενεκεδάκια στο παζλ της κουζίνας.

**Φίλε Σπύρο,**

Ολοι όσοι με ξέρουν γνωρίζουν ότι δε μου αρέσουν καθόλου παιχνίδια του τύπου 7th Guest και Myst αλλά για σένα πιστεύω ότι μπορώ να κάνω μια εξαίρεση (μετά από τα καλά σου λόγια ...). Είναι αλήθεια ότι ο γρίφος με τα τενεκεδάκια στην κουζίνα είναι ο δυσκολότερος, και ο πιο "χαζός", ολόκληρου του παιχνιδιού. Η λέξη λοιπόν που πρέπει να σχηματίσεις είναι "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MYCRYPT". "Ανοησία", έτσι δεν είναι; Ασε που ο γρίφος είναι εντελώς "αγγλικός".

## QUEST FOR GLORY III

Η φίλη Φωτεινή Σιαπέρα δεν ξέρει τι πρέπει να κάνει στην τελική μάχη του παιχνιδιού.

**Αγαπητή Φωτεινή,**

Ακόμα μία γυναίκα αναγνώστης. Εύγε! Αυτό που με χαροποίησε ιδιαίτερα είναι ότι, όπως γράφει η ίδια, λατρεύει την αγαπημένη μου σειρά adventure της Sierra.

Μόλις μπεις στο δωμάτιο που είναι ο τελευταίος δαίμονας πρέπει (fighter δεν είπες ότι έχεις;) κατ' αρχήν να σκοτώσεις το τέρας που ζωντανεύει. Μόλις αυτό πετρώσει πρέπει να το σπρώξεις για να γεφυρωθεί το χάσμα και κατόπιν, εάν έχεις πάρει πάλι το Spear of Death, να το πετάξεις στο δαίμονα. Αν δεν το έχεις τότε ένα μαχαίρι αρκεί. Αμέσως μετά πρέπει να χρησιμοποιήσεις την ασπίδα σου επάνω στην orb ώστε να κλείσει το portal που οδηγεί στον demon world.

## SPELLSHOP'S TOP TEN

Πολλά γράμματα ζητούν το Top Ten της στήλης όσον αφορά τα adventures και τα role playing games και φυσικά πως θα μπορούσα να σας χαλάσω το χατήρι;

Ξεκινάμε λοιπόν με τα adventures όπου έχουμε:

1) Under a Killing Moon.
2) Shadow of the Comet.
3) Gabriel Knight - Sins of the Fathers.
4) Dracula Unleashed.
5) Hell: A Cyberpunk Thriller.
6) Noctropolis.
7) Quest for Glory II: Trial by Fire.
8) Day of the Tentacle.
9) Indiana Jones and the fate of Atlantis.
10) Quest for Glory IV: Shadows of Darkness.

Και περνάμε στα R.P.G.s:

1) Ravenloft: Strahd's Possession.
2) Menzoberranzan.
3) Elder Scrolls: Arena.
4) Dark Sun II: Wake of the Ravager.
5) The Legacy.
6) Eye of the Beholder II: Assault on Myth Drannor.
7) Pools of Darkness.
8) Ultima Underworld II: The Labyrinth of Worlds.
9) Ultima VIII: Pagan.
10) φυσικά το all-time-classic Dungeon Master.

**Αγαπητό USER,**
Σε διαβάζω εδώ και δύο χρόνια και θα ήθελα να σου πω πως με έχεις ικανοποιήσει με την ύλη σου. Ωστόσο, νομίζω ότι το USER και το GAMER πρέπει να πωλούνται ξεχωριστά ώστε και ο PC - Amiga - Atari χρήστης να μην είναι υποχρεωμένος να αγοράζει ένα περιοδικό που δεν τον ενδιαφέρει, αλλά και το αντίστροφο.
Εχω έναν 486DX/33, 8Mb Ram, 2 drives κτλ. και οι περισσότερες ερωτήσεις μου αφορούν τον τομέα των multimedia.
1) Σκέφτομαι να αγοράσω έναν σκληρό των 420Mb και να πουλήσω τον υπάρχοντα (210Mb), γιατί αργότερα που θα αποκτήσω CD- ROM δεν θα υπάρχει κενή θέση για να τοποθετηθεί (Mini Tower). Ποιά τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των δίσκων της Seagate και της Western Digital;
2) Εχω μία κάρτα ήχου συμβατή με Soundblaster 2.0 (Master Boomer) και θα ήθελα να μάθω αν υποστηρίζει τη σύνδεση με κάποιο CD-ROM.
3) Εδώ και κάποιους μήνες, έχω αποκτήσει ένα modem 14400 bps και θέλω να ξέρω πως μπορεί κανείς να δημιουργήσει τη δικιά του βάση (BBS). Ακόμα θέλω να σας ρωτήσω τα έξοδα που έχει κάποιος όταν συνδέεται με την Compulink ή στο Internet (συνδρομές, εγγραφές κτλ.)
4) Πότε θα έρθουν στην Ελλάδα τα CD-ROM που θα έχουν τη δυνατότητα αντιγραφής και σε τι τιμή περίπου θα κυμαίνονται;
5) Τέλος, εκφράζω μια ερώτηση που απασχολεί και πολλούς φίλους μου. Εχει, πολλές φορές, υποστηριχτεί η άποψη ότι τα Computer Games είναι σε υψηλή τιμή λόγω της πειρατείας τους, βλέπουμε όμως ότι, ενώ στις κονσόλες και τα CD δεν υπάρχουν "παράνομες αντιγραφές", οι τιμές βρίσκονται και πάλι σε πολύ υψηλά επίπεδα. Μπορείς σε παρακαλώ να μου αιτιολογήσεις αυτήν την αντίθεση;

Υ.Γ. Γιατί δεν ξαναβάζετε τη δισκέτα στο περιοδικό; (χωρίς φυσικά να ανέβει η τιμή του).

**Με απέραντη εκτίμηση**
**Κωνσταντίνος Μπενέκος**

**Φίλε Κώστα**
Οπως βέβαια βλέπεις και από το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, τα δύο περιοδικά πήρανε "διαζύγιο" όπως ακριβώς επιθυμούσατε. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.
1) Οι δύο μάρκες σκληρών δίσκων που μας αναφέρεις είναι από τις καλύτερες στην αγορά ενώ οι διαφορές τους είναι μικρές. Οι τιμές τους κυμαίνονται στα ίδια σχεδόν επίπεδα ενώ υπάρχει μία μικρή ίσως διαφορά στα χρόνια εγγύησης που δίνουν και υπερέχει ελαφρώς η Western Digital. Οποιαδήποτε από τις δύο μάρκες και να επιλέξεις να είσαι σίγουρος ότι θα σε ικανοποιήσουν.
2) Από ότι γνωρίζουμε, η Master Boomer είναι μία απλή 8bit κάρτα ήχου χωρίς να υποστηρίζει σύνδεση με CD-ROM. Για να βεβαιωθείς ρίξε μια ματιά στο manual ή απευθύνσου στο κατάστημα από το οποίο την αγόρασες.
3) Για να δημιουργήσεις τη δικιά σου βάση δε χρειάζεσαι τίποτε άλλο εκτός φυσικά από ένα PC, ένα modem και γενικά το απαραίτητο hardware. Ολα αυτά ισχύουν εφόσον δεν υπάρχουν συνδρομές και γενικά χρήματα. Στην αντίθετη περίπτωση θα πρέπει να "συνεννοηθείς" με τον ΟΤΕ. Για το Internet οι τιμές εξαρτώνται από τη βάση στην οποία θα μπεις. Για να καταλάβεις καλύτερα, η Hellas on line στοιχίζει 30000 το εξάμηνο και έχεις στη διάθεσή σου 4 ώρες τη μέρα. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάς και το τηλέφωνο, αν έχεις ψηφιακό θα σου έρχεται ένας αρκετά βαρύς λογαριασμός. Η εγγραφή στην Compulink κόστιζε γύρω στις 15000 ενώ η συνδρομή το εξάμηνο κυμαίνεται γύρω στις 30000 με 40000. Επειδή όμως οι τιμές αλλάζουν και ίσως αυτήν τη στιγμή που σου απαντάμε να είναι διαφορετικές, καλό είναι να ρωτήσεις απ'ευθείας τις βάσεις πριν αποφασίσεις.
4) Εχουν έρθει εδώ και αρκετό καιρό και οι τιμές τους κυμαίνονται γύρω στο 1000000!!
5) Μάλλον το αντίθετο συμβαίνει, ότι λόγω των υψηλών τιμών στα παιχνίδια ανθεί η πειρατεία. Στις κονσόλες πάντως τα πράγματα είναι διαφορετικά διότι εκτός από το κόστος του software υπάρχει και κόστος hardware καθώς τα catridges, μόνο από κατασκευή και υλικό, αξίζουν σαφώς περισσότερο από μία δισκέτα ή ένα CD.
Οσον αφορά τώρα τα CD, έχουμε αναφερθεί στο θέμα (βλέπε User 55 "λίγα λόγια για το τεύχος") και τονίσαμε ότι με την εμφάνιση των CD η πειρατεία μειώθηκε αισθητά ενώ έχουμε συνεχή πτώση των τιμών και στα CD-ROM παιχνίδια.

ΥΓ. Οπως είδες επαναφέραμε τη δισκέτα και αυξήσαμε και τις σελίδες (η αύξηση της τιμής ήταν λογική και δεν πιστεύουμε να έχεις παράπονο).

**Αγαπητό User,**
Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την θαυμάσιά σου δουλειά. Πριν γίνω

αναγνώστης σου, η άγνοιά μου στον χώρο των PC Games ήταν μεγάλη. Ας περάσουμε όμως στο θέμα για το οποίο σου γράφω.
1) Είμαι κάτοχος ενός 386DX/40Mhz, 4Mb Ram, 1 drive 1.44, 110Mb Hd, SVGA color monitor. Τα λεφτά που διαθέτω δεν είναι πάνω από 50000. Τι μου προτείνεις; CD-ROM ή κάρτα ήχου;
2) Ξέρω ότι ο υπολογιστής μου δεν ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις αρκετών προγραμμάτων και παιχνιδιών. Παρ'όλα αυτά μπορείς σε παρακαλώ να μου πεις τα 15 καλύτερα παιχνίδια που θα τρέχουν χωρίς προβλήματα σε μένα;
Σας ευχαριστώ που ασχοληθήκατε μαζί μου και ελπίζω να μην σας κούρασα.

**Φιλικά**
**Πέτρος Τζάζας**

**Φίλε Πέτρο**
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε απ'ευθείας στα ερωτήματά σου.
1) Η απόφαση είναι δύσκολη και μάλλον θα πρέπει να μαζέψεις περισσότερα χρήματα ώστε να αποκτήσεις και τα δύο. Το CD-ROM έχει πλέον καθιερωθεί και εφόσον τα περισσότερα παιχνίδια και προγράμματα αρχίζουν να κυκλοφορούν σε CD αντιλαμβάνεσαι ότι αποτελεί αναπόσπαστο μέρος ενός PC. Από την άλλη πλευρά όμως, τι να τα κάνεις όλα αυτά τα καλά παιχνίδια χωρίς ήχο; Η μουσική σε ένα παιχνίδι είναι σημαντικό στοιχείο, όπως γνωρίζεις, και είτε ο χρήστης, είτε ο προγραμματιστής δίνουν αρκετό βάρος σε αυτόν τον τομέα που εσύ ποτέ δε θα χαρείς αν αγοράσεις CD-ROM. Σίγουρα, αν είσαι απαιτητικός gamer, θα σου χρειαστούν και τα δύο, αν όμως δεν τα σηκώνει η τσέπη σου και είσαι αποφασισμένος να θυσιάσεις το ένα ή το άλλο προσανατολίσου καλύτερα στο CD-ROM.
2) Το "πρόβλημα" με τον υπολογιστή σου δεν περιορίζεται μόνο στο αν "τρέχει" ή όχι τα παιχνίδια, αλλά στο πώς τα "τρέχει". Αυτό σημαίνει ότι μπορεί ένα παιχνίδι να "τρέχει" στο μηχάνημά σου αλλά, λόγω της χαμηλής υπολογιστικής δύναμης που διαθέτεις, να είναι τόσο αργό που να καταντάει στο τέλος βασανιστικό. Οσο για τα 15 καλύτερα παιχνίδια που ζητάς να σου πούμε, πρέπει να σε ενημερώσουμε ότι δυστυχώς η πλειοψηφία των παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο χρόνο έχουν απαιτήσεις της τάξεως του 486. Παρ'όλα αυτά μπορείς να βρεις έναν μεγάλο αριθμό adventures και RPG (όπως τα Police Quest Open Season, Ravenloft, Beneath a steel sky), λίγο παλαιότερα βέβαια αλλά που "τρέχουν" στο μηχάνημά σου.

**Αγαπητό USER,**
Πρέπει να παραδεχτώ ότι η ύλη σου τον τελευταίο καιρό είναι αρκετά ικανοποιητική, όμως πιστεύω πως πρέπει να κάνεις πιο πολλά Reviews σε Amiga. Είμαι και εγώ κάτοχος μίας A1200, αλλά σκέφτομαι στο κοντινό μέλλον να την αντικαταστήσω με ένα PC. Ας περάσω, όμως, στις ερωτήσεις μου...
1) Μου αρέσουν τα παιχνίδια, όμως χρειάζομαι έναν υπολογιστή για μελλοντική χρήση (Πανεπιστήμιο). Πιστεύεις

ότι ένας 486/66, με SVGA, 340MB HD, 4Mb Ram και CD-ROM είναι αρκετός;

2) Πόσο χρόνο δίνεις σε ένα τέτοιο μηχάνημα; (Λαμβάνοντας υπόψη τα ανερχόμενα 586);

3) Ο παραπάνω υπολογιστής πόσο στοιχίζει; Υπερβαίνει το μισό εκατομμύριο και αν ναι, μου προτείνεις κάτι πιο φτηνό;

4) Οι τιμές των PC θα συνεχίσουν να πέφτουν στο μέλλον;

5) Τι κάρτα ήχου μου προτείνεις να πάρω; (Τη θέλω κυρίως για παιχνίδια)

6) Τι διαφορά έχουν τα SX με τα DX, τα DX με τα DX2 και τέλος ποια είναι τα καλύτερα;

7) Τι μηχάνημα πρέπει να έχω για να συνδεθώ με το Internet και μία τέτοια σύνδεση τι μπορεί να μου προσφέρει;

8) Πρόκειται να κυκλοφορήσει το Larry 6 για A1200;

9) Υπάρχει AGA έκδοση για το M.K.2 ( ελπίζω να συμφωνείς ότι η έκδοση για A500 είναι πολύ μέτρια).

10) Τέλος, έχω κερδίσει σε παλαιότερους διαγωνισμούς δύο παιχνίδια, όμως όποτε έχω προσπαθήσει να επικοινωνήσω μαζί σας δεν τα καταφέρνω. Θα ήμουν ευγνώμων αν μου τα στέλνατε. Ξέρω ότι το γράμμα μου είναι τεράστιο, όμως ελπίζω αυτή τη φορά να δημοσιευτεί. Αν δεν υπάρχει χώρος, δώστε μου την απάντηση από την στήλη "Απαντήσεις Χωρίς Ερωτήσεις"

Υ.Γ Συγνώμη εάν σε κούρασα!

**Φιλικά**
**Χρήστος Τσίντζας**

Οπως θα διαπίστωσες, με την αύξηση των σελίδων του περιοδικού αυξήθηκαν αντίστοιχα και τα reviews για την Amiga. Ελπίζουμε να ικανοποιούμε τόσο τους χρήστες των PC, όσο και της Amiga. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1) Σίγουρα το μηχάνημα που αναφέρεις είναι αρκετό, ίσως το ιδανικό για τη δουλειά που το χρειάζεσαι.

2) Οπως έχουμε επαναλάβει, στο χώρο των PC, και όχι μόνο, τίποτα δεν βέβαιο, όλα είναι ρευστά και από μέρα σε μέρα αλλάζουν. Πάντως θα σε ικανοποιήσει για ένα αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα.

3) Ακόμα και να προσθέσεις, σε όλα αυτά που αναφέρεις, έγχρωμο monitor και μία κάρτα SVGA, δεν υπερβαίνεις ούτε τις 400000. Αν ψάξεις μπορεί να τα βρεις σε μία αρκετά καλή τιμή.

4) Αν μιλάμε για επεξεργαστές, είναι φυσικό αφού κυκλοφορούν καινούργια "μοντέλα" να έχουμε πτώση.

5) Με μία απλή Sound Blaster θα μείνεις ικανοποιημένος.

6) Αν μιλάμε για επεξεργαστές 386, η διαφορά βρίσκεται στο ότι ο μεν 386SX διαθέτει 16bit data bus, ο δε 386DX 32bit data bus. Η διαφορά στους 486 είναι ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής. Οι SX δε διαθέτουν ενώ οι DX τον έχουν ενσωματωμένο. Οι DX έχουν μία σταθερή συχνότητα ρολογιού εσωτερικά και εξωτερικά ενώ οι DX2 είναι, όπως λέμε χαρακτηριστικά, διπλοχρονιζόμενοι, δηλαδή λειτουργούν σε διαφορετική συχνότητα εσωτερικά και εξωτερικά. Ο 486DX2/66, για παράδειγμα, λειτουργεί και στα 33MHz και στα 66MHz. Σίγουρα "καλύτεροι" είναι οι DX ή οι DX2.

7)Δε χρειάζεσαι κάποιο ειδικό μηχάνημα, απλά και μόνο ένα modem.Το τι προσφέρει είναι ένα τεράστιο κεφάλαιο που δυστυχώς δε μας επιτρέπει ο χώρος να το αναλύσουμε. Σχεδόν τα "πάντα". Συνομιλείς, κατεβάζεις ότι και όποιο είδος προγράμματος θέλεις, ενημερώνεσαι και γενικά μπορείς να βρεις τα πάντα από Software.

8) Είναι γνωστή σε όλους μας η δήλωση της Sierra, να μπει σκληρός δίσκος στην Amiga για να αρχίσουν να κυκλοφορούν τα παιχνίδια της. Η A500 δεν έχει καμμία ελπίδα αλλά για την A1200 που ενδιαφέρεσαι υπάρχουν αρκετές πιθανότητες.

9) Προς το παρόν όχι. Ενδέχεται στο μέλλον να κυκλοφορήσει. Η έκδοση για A500 ήταν μέτρια σε σχέση με την έκδοση του PC, διαφορετικά είναι αρκετά καλή από όποια άποψη και αν το δεις.

10) Τι σημαίνει δεν μπορούσες να επικοινωνήσεις; Μήπως πέρασες και δεν ήμασταν εδώ; Εν πάσει περιπτώσει επικοινώνησε με τα γραφεία μας για να σε ενημερώσουμε.

**Αγαπητό USER,**

Θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου, όπως και για την έγκαιρη ενημέρωσή σου πάνω στα computer games. Αν και διαθέτω μία Amiga και αισθάνομαι κάπως αδικημένος, οφείλω να ομολογήσω ότι η δουλειά σου είναι υπέροχη. Αυτά δεν τα λέω για να δημοσιεύσετε το γράμμα, απλά είναι η άποψή μου. Αλλά ας αφήσουμε τα περιττά και να περάσουμε στις ερωτήσεις μου.

1) Τι επεξεργαστή έχει η Amiga 1200 και στα πόσα Mhz "τρέχει";

2) Πόσο κάνει ένας σκληρός δίσκος για 1200;

3) Το εξωτερικό drive της Amiga 500 μπορεί να συνδεθεί στην 1200;

4) Ποιο είναι κατά τη γνώμη σου το καλύτερο shoot'em up για την Amiga 500;

**Με εκτίμηση Παναγιώτης Βενέτης**

ΥΓ1. Εχω αφήσει δύο adventures στη μέση γιατί κόλλησα, αν σας στείλω γράμμα θα μου απαντήσετε;

ΥΓ2. Καμμία λύση για adventure στην Amiga θα βάλετε;

ΥΓ3. Ελπίζω ότι δε σε κούρασα και ότι θα μου απαντήσεις.

**Φίλε Παναγιώτη**

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζουμε ότι με την αύξηση στις σελίδες του περιοδικού μας και κατά συνέπεια και στα review για την Amiga, να σε ικανοποιήσουμε. Περνάμε όμως γρήγορα γρήγορα στις ερωτήσεις σου.

1) Η Amiga 1200 διαθέτει 68020 που "τρέχει" στα 14Mhz.

2) Οσο κοστίζει ακριβώς και στο PC αφού δέχεται τους ίδιους σκληρούς. Υπολόγισε και 20000 παραπάνω, για το μηχάνημα με το οποίο θα το συνδέσεις.

3) Φυσικά.

4) Είναι δύσκολο να διαλέξεις, πάντως τα Z-Out, Apidya και Swiv είναι ότι καλύτερο έχει βγει για την A500.

ΥΓ1. Στείλε μας ένα γράμμα και θα σου απαντήσουμε μέσα από τη στήλη Spell Shop.

ΥΓ2. Θα το κάνουμε σύντομα.

ΥΓ3. Αν σε είχαμε μπροστά μας θα σου δείχναμε αν μας κούρασες.

# ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Νίκος Καμπιτάκης
1) Αν κάνεις καλή επιλογή ή όχι στα παιχνίδια που μας αναφέρεις, εξαρτάται από το είδος παιχνιδιών που παίζεις και σε ικανοποιούν. Ολα πάντως έχουν πάρει υψηλή βαθμολογία.
2) Αν θες μία κάρτα ήχου μόνο για παιχνίδι, κοίτα καλύτερα για την απλή Sound Blaster 16. Οσο για κάρτα γραφικών, η Cirrus Logic 5428 θα σε ικανοποιήσει τόσο σε επιδόσεις όσο και σε τιμή.
3) Τα King's Quest 5 & 7 έχουν κυκλοφορήσει για PC και μάλιστα το "επεισόδιο" 7 πρόσφατα.
4) Τα προγράμματα SCAN & CLEAN είναι αρκετά αξιόπιστα και μπορείς εύκολα να τα βρεις χωρίς κανένα κόστος.
5) Το monitor που αναφέρεις είναι αρκετά καλό αλλά παίζει μεγάλο ρόλο και η τιμή στην οποία το βρίσκεις. Αν κυμαίνεται στις 110000 είναι καλή αγορά.

Ιωάννης Καλίφης
1) Η Cirrus Logic 5428 δίνεται με 1MB και υποστηρίζει ανάλυση 1024x768. Μπορείς να την επεκτείνεις στα 2MB και δίνει ανάλυση 1280x1024, αλλά πρόσεξε γιατί αυτή η ανάλυση είναι interlaced.
2) Για να τοποθετήσεις επιπλέον 1MB στην Cirrus Logic θα σου κοστίσει 12000 με 15000.
3) Δυστυχώς υπήρξε μία αύξηση στα Simms που σημαίνει ότι μία τιμή της τάξεως των 45000 για τα 4MB είναι αρκετά καλή.

Κυριάκος Μετσέκος
1) Ενα 3.5 disk drive κοστίζει περίπου 10000 και φυσικά να το προτιμήσεις από το 5.25 drive.
2) Για να παίξεις ικανοποιητικά Doom2 μέσα από modem θα πρέπει να υποστηρίζει ταχύτητες της τάξεως των 14400 bps. Ενα εσωτερικό modem σε αυτήν την ταχύτητα κοστίζει περίπου 35000 ενώ το εξωτερικό είναι γύρω στις 10000 πιο ακριβό.
3) Για να μπορέσεις να βάλεις πάνω στο motherboard επεξεργαστή 486DX2/80 θα πρέπει να μπορεί να δουλεύει στη συχνότητα των 40MHz. Υπάρχουν motherboards που υποστηρίζουν τόσο simms των 30 pins όσο και των 72. Καλύτερα να αγοράσεις ένα τέτοιο motherboard για να μη σου είναι άχρηστα τα 4MB μνήμης που διαθέτεις.
4) Με έναν 486DX2/66 και 8MB μνήμης, το Under a Killing Moon θα "πηγαίνει" αρκετά γρήγορα.

Χαράλαμπος Μπαλής
1) Το Universe έχει κυκλοφορήσει και για την Amiga και για το PC. Μπορείς να ρίξεις μια ματιά στο τεύχος 54, όπου το έχουμε κάνει review για την Amiga.
2) Η Amiga 1200 είναι σαφώς πιο φθηνή από ένα PC 486DX/40 με 4MB, CD-ROM και έγχρωμο monitor. Το θέμα είναι για ποιο λόγο ακριβώς χρειάζεσαι το μηχάνημα και πόσα λεφτά είσαι διατεθειμένος να δώσεις.
3) Ναι, η A1200 διαθέτει tv modulator και μπορείς να τη συνδέσεις στην τηλεόρασή σου.

Νικόλαος Τσιγγάκης
1) Δεν υπάρχει κανένας λόγος να αγοράσεις την Sound Blaster 16 ASP αφού δε θα τη χρησιμοποιείς για κανέναν άλλο λόγο εκτός από παιχνίδια. Το ίδιο βέβαια ισχύει και για την Sound Blaster AWE32, δεν υπάρχει λόγος να δώσεις τόσα πολλά χρήματα αφού και με μία απλή Sound Blaster 16 μπορείς να κάνεις τη δουλειά σου.
2) Για να μπορείς να παίζεις WAV αρχεία μέσα από το Sound Recorder των Windows θα πρέπει πρώτα να έχεις εγκαταστήσει τους drivers της κάρτας που αναφέρεις. Ρίξε μία ματιά στη στήλη των Windows για περισσότερες λεπτομέρειες.
3) Για να τρέξει το Nascar Racing σε υψηλή ανάλυση θα το εκτελέσεις με την εξής παράμετρο: "Nascar -h".

Γιώργος Ρανούλης
Φίλε Γιώργο, πρέπει να γνωρίζεις ότι οι ερωτήσεις σου δεν είναι για γέλια και φυσικά τις λαμβάνουμε σοβαρά υπόψη μας διότι είναι απόλυτα δικαιολογημένες, καθώς μόλις τώρα μπήκες στο χώρο των υπολογιστών. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.
1) Ο όρος multitasking σημαίνει ότι έχεις τη δυνατότητα να κάνεις δύο ή και περισσότερες εργασίες ταυτόχρονα. Για παράδειγμα, να μπορείς να εκτυπώνεις ενώ γράφεις ένα κείμενο ή να κάνεις format μία δισκέτα τη στιγμή που παίζεις ένα παιχνίδι.
2) Οταν ένα παιχνίδι γράφει ότι μπορούν να παίξουν δύο ή τρεις παίκτες από το δικό τους υπολογιστή, σημαίνει ότι υποστηρίζει σύνδεση με modem ή οι υπολογιστές να είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους σε κάποιο δίκτυο. Για να μπορείς να παίξεις θα πρέπει ή να διαθέτεις modem ή να έχεις στην κατοχή σου μερικούς υπολογιστές συνδεδεμένους μεταξύ τους.
3) Οταν ένα πρόγραμμα ή παιχνίδι λέει ότι είναι αποκλειστικά για το περιβάλλον των Windows, σημαίνει ότι πρέπει να φορτώσεις πρώτα τα Windows και να το εκτελέσεις μέσα απ'αυτα. Αλλωστε αυτό σημαίνει και το μήνυμα που σου εμφανίζεται.
4) Ενα CD-ROM drive κοστίζει περίπου 50000, ίσως και πιο φθηνά. Αναγκαίο είναι από την άποψη ότι τώρα πια όλα τα παιχνίδια κυκλοφορούν σε CD και σίγουρα το software προς τα εκεί κατευθύνεται. Υπάρχουν κάρτες ήχου που υποστηρίζουν ορισμένα CD-ROM και δε χρειάζεται η αγορά controller.

Κωνσταντίνος Κουράκης
1) Τα παιχνίδια που ρωτάς, Myst και King's Quest VII, τρέχουν αποκλειστικά κάτω από τα Windows. Ρίξε μια ματιά στα καταστήματα της Στουρνάρα, κάπου θα τα βρεις.
2) Εκτός από το Raptor δεν πρόκειται να βρεις κανένα άλλο αξιόλογο shoot'em up. Δυστυχώς τα PC έχουν έλλειψη από καλά Shoot'em up. Ρίξε μία ματιά στο προηγούμενο τεύχος μας, στο "top ten", για να δεις ποια είναι τα δέκα καλύτερα παιχνίδια για PC σε CD-ROM.
3) Οι τιμές των 386SX έχουν πέσει κατακόρυφα, γι' αυτό πρέπει να βιαστείς να πουλήσεις το μηχάνημά σου αν δε θες σε λίγο καιρό να πληρώσεις και από πάνω για να το ξεφορτωθείς. Ενα μονόχρωμο monitor κοστίζει περίπου 30000, ενώ οι τιμές για τα έγχρωμα ξεκινάνε από τις 80000 περίπου.

# ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

## ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η NINTENDO CO., LTD., επιθυμεί να ενημερώσει το ελληνικό καταναλωτικό κοινό σχετικά με το φαινόμενο της διακίνησης πλαστών κασσετών Nintendo (για Game Boy, NES και S.NES), που πρόσφατα παρατηρήθηκε και στην Ελλάδα.

Η NINTENDO CO., LTD., βεβαιώνει το καταναλωτικό κοινό ότι έχει λάβει όλα τα απαραίτητα μέτρα προς την κατεύθυνση τόσο της πρόληψης, όσο και της καταστολής παρόμοιων φαινομένων.

Ειδικότερα, η NINTENDO CO., LTD., έχει προβεί η ίδια και μέσω της αποκλειστικής διανομέως της στην Ελλάδα, ITOCHU ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ, σε μια σειρά δικαστικών ενεργειών (αιτήσεις ασφαλιστικών μέτρων/ αγωγές/ μηνύσεις), αποτέλεσμα των οποίων υπήρξε - μεταξύ των άλλων - η διενέργεια ερευνών, η κατάσχεση και η απόσυρση από την ελληνική αγορά ενός σημαντικού αριθμού πλαστών κασσετών.

Ταυτόχρονα, η NINTENDO CO., LTD., μέσω της αποκλειστικής της διανομέως ITOCHU ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ και με τη συνδρομή των εξουσιοδοτημένων καταστημάτων της σε όλη την Ελλάδα, παρακολουθεί στενά την εξέλιξη του φαινομένου των πλαστών κασσετών, βρίσκεται δε σε άμεση επαφή και συνεργασία με τις αρμόδιες ελληνικές (δικαστικές, αστυνομικές, τελωνιακές και άλλες) αρχές για την εξάλειψη κάθε εκδήλωσης του φαινομένου αυτού απ'την ελληνική αγορά.

Εφιστούμε την προσοχή του καταναλωτικού κοινού στα παρακάτω σημεία που αποτελούν και τις πλέον συνηθισμένες ενδείξεις πλαστότητας των κασσετών "Nintendo":

- Εξαιρετικά χαμηλές τιμές.
- Συλλογή πολλών παιχνιδιών σε μια κασσέτα.
- Κασσέτες που προορίζονται για πώληση σε χώρες εκτός Ευρωπαϊκής Ενωσης.
- Κασσέτες που δεν φέρουν ενδείξεις προέλευσης/εισαγωγέα ή την επίσημη σφραγίδα ποιότητας της Nintendo ή τα διακριτικά γνωρίσματα Nintendo.
- Χαμηλής ποιότητας συσκευασίες (ξεθωριασμένα χρώματα/ δυσδιάκριτα γράμματα/χρωματικές ενδείξεις διαφορετικές απ'αυτές των γνησίων κασσετών).
- Κασσέτες χωρίς οδηγίες χρήσης ή χωρίς εγγύηση του εισαγωγέα.

Μερικές φορές όμως η αντιγραφή είναι τόσο επιμελημένη ώστε να είναι εξαιρετικά δύσκολο ή και αδύνατο στον μη-ειδικό να διακρίνει τις πλαστές απ'τις γνήσιες κασσέτες Nintendo.

Γι'αυτόν το λόγο, μόνη απόλυτη εγγύηση γνησιότητας των προϊόντων Nintendo αποτελεί η προμήθειά τους απ'τα εξουσιοδοτημένα καταστήματα Nintendo.

Η NINTENDO CO., LTD., θεωρεί τη συμβολή του καταναλωτικού κοινού στην προσπάθεια εξάλειψης του φαινομένου των πλαστών κασσετών απαραίτητη και αναντικατάστατη. Κάθε υπόδειξη "ύποπτου" προϊόντος αποτελεί και μια αποφασιστική κίνηση προς την επίτευξη αυτού του κοινού σκοπού.

Ετσι, αν έλθετε σε επαφή με τέτοια "ύποπτα" προϊόντα μη διστάσετε να ενημερώσετε αμέσως το πλησιέστερο εξουσιοδοτημένο κατάστημά σας ή την αποκλειστική διανομέα των προϊόντων Nintendo στην Ελλάδα, ITOCHU ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ (τηλ.: 32 30 103).

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**AMIGA SOFTWARE:**
Παραδόσεις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ-ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ-ΔΩΡΕΑΝ.
Συνδρομές, αντικαταβολές παντού.
Εξυπηρετούμε όλες τις περιοχές.
Αρης 8315442-8315442

**PC & AMIGA GAMES + UTILITIES**
Τώρα και σε CD και όπως πάντα συνδρομές σε tape και δισκέτες. Αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Τηλ. 5983717 - 5987587

**PC & AMIGA GAMES + UTILITIES**
PC GAME + DISK= 250 δρχ.
AMIGA GAME + DISK= 150 δρχ.
TAPE= 2.500 δρχ.
CD... CALL Τηλ. 5314051

**COMPU SOFT.**
Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Τεράστια συλλογή CD. Παραλάβες κάθε εβδομάδα, συνδρομές σε TAPE και CD'S. Παράδοση κατ'οίκον αυθημερόν. GAME DISK 450 δρχ. Γιάννης-Σπύρος 2626571-2612185.

**ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.**
Ολα τα συστήματα με οποιοδήποτε πρόγραμμα. Αναλώσιμα COMPU SOFT. Τηλ: 2626571-2612185.

Πωλούνται πονηρά GIF'S ή άλλα Formats εικόνων και επίσης MOD'S και MID'S. Τηλ: 0273-28694.

**S.H.P. SOFTWARE GAME+DISK**= 350. Συνδρομές, disks= 225, tape= 2.000, C.D.= 9.000, FORMATED 1,44= 100. Παράδοση κατ'οίκον, αντικαταβολές παντού. Σταύρος 6515613.

*****AMIGA TOP*****
Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games, Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη Εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
* Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης, τηλ: 8065914 Μαρούσι

**AMSTRAD 6128.**
Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικές εφαρμογές στην Ελλάδα. Στα 10 παιχνίδια δώρο 2 επιλογής σας!!! Επισκευές & service με 6μηνη εγγύηση. Περιφερειακά. Drive 5,25"= 30.000!!! Ζητήστε τον νέο κατάλογο. Ταχύτατες αντικαταβολές. Αποκλειστικότητα το MEGABLASTERS. Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας!!! 6410640.

**SERVICE AMIGA PC** και περιφερειακών κατ'οίκον. Γρήγορη υπεύθυνη εξυπηρέτηση. Τηλ: 6000142 Λεωνίδας.

300 δρχ. GAMEDISK. Ολα παντού αμέσως, γρήγορα, όχι πρόχειρα. Τηλ: 8832141.

**AMIGA-PC SOFTWARE.**
PC συνδρομές από: TAPE= 2.000, CD= 13.000, AMIGA συνδρομές: 3.000. Αντικαταβολές παντού. Αντώνης, τηλ: 9580848 (17:00 - 24:00).

**32bit GAMES-CLUB.** Υπάρχουν όλα! PC-ST-AM & CD και τρέχουν. Αντικαταβολές σήμερα. Τηλ: 8239965.

**PC-MAL CLUB GAMES**= 200+ disk. Αντικαταβολές παντού. Επίσης προσφορά 100 δισκέτες αρεσκείας σας 19.000. Κώστας 7017775

**BLADE RUNNERS, PC DISK CDROM.**
Χιλιάδες GAMES όλες οι ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ Gamedisk 300. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ'οίκον. Τηλ: 093 243048.

**AMIGA.**
Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από το εξωτερικό. Τεράστια συλλογή από games. Gamedisk= 220!!! Εγγυημένη εγγραφή, αντικατάσταση σε περίπτωση προβλήματος. Συνδρομή= 50 δρχ.!!! Ταχύτατες αντικαταβολές ή αυθημερόν παράδοση στο σπίτι σας.
Hardware: CD, σκληροί δίσκοι.
Δισκέτες σε τιμές χονδρικής.
6410640.

**CD RECORD OF PC GAMES CENTER.**
Αναλαμβάνουμε να μεταφέρουμε τα δεδομένα σας σε CD γρήγορα και με μικρό κόστος. Επίσης η μεγαλύτερη συλλογή σε δισκέτες GAMES-UTILITY με 400 δρχ. σε VERBATIM. Αντικαταβολές παντού. Απόστολή με COURIER.
Τηλ: 49.65.213 - 094.502.183
SOTOS

**CD-ROM** εσείς έχετε! Εμείς αντι-γράφουμε σε CD τις επιλογές σας από CD-TAPES-Hdisks. Ρωτείστε μας. Τηλ: 8239965.

**KS Club.**
PC Gamedisk 350 δρχ. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. CD Titles. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Κώστας-Σπύρος, τηλ: 0741-85546.

**PC GAMES + DISK**= 250 δρχ. Εγγραφές TAPE & CD ROM. Εβδομαδιαίες συνδρομές. Παραγγελίες: 16:00 - 22:00. Στράτος, τηλ: 8218791.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ-ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ PC.**
Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι σε δισκέτες CD, STREAMERS, ALL VIRUS FREE. Μάνος 8026728-6125415.

**PANAS SOFT**
AMIGA-ATARI-PC SOFTWARE.
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ UTILITIES. Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΜΕΣΩΣ ΤΩΡΑ ΜΗΝ ΨΑΧΝΕΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΧΟΥΜΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ.
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ COMPUTER & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ.
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ: 4951395

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ PC SOFTWARE**
Εβδομαδιαία παραλαβή 630MB.
Αντικαταβολές, συνδρομές CD.
Ταχύτατη εξυπηρέτηση.
Τηλ: (031)619991 - (031)243907.

## ΞΕΝΗ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ

### ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Τα καταστήματα ATHENS CLUB επιθυμούν να ανακοινώσουν στο καταναλωτικό τους κοινό ότι σε συγκεκριμένες ποσότητες παιχνιδιών που εισήχθησαν ΠΕΡΙ ΤΑ ΤΕΛΗ ΤΟΥ 1993 από το εξωτερικό, διαπιστώθηκε ότι είχαν παρεισφρύσει, εν αγνοία μας, ποσότητες πλαστών κασσετών NINTENDO για συσκευές GAME BOY.

Τα καταστήματα ATHENS CLUB, αμέσως, και με την συνδρομή και τις υποδείξεις της εταιρείας NINTENDO, όπως αυτές διαβιβάστηκαν μέσω της αποκλειστικής της διανομέως στην Ελλάδα, εταιρείας ITOCHU ΕΛΛΑΣ ΕΠΕ, προέβηκαν στην απόσυρση όλων των μη-γνησίων προϊόντων NINTENDO.

Παρόλ'αυτά, και μολονότι οι παραπάνω ποσότητες δεν διακινήθηκαν στην αγορά τα καταστήματα ATHENS CLUB θεωρούν ηθική τους υποχρέωση να ενημερώσουν το καταναλωτικό τους κοινό για το συμβάν και να ζητήσουν συγνώμη απ'αυτό για πιθανή διάθεση τέτοιων πλαστών παιχνιδιών, την αποκλειστική ευθύνη για τα οποία αναλαμβάνουν τα καταστήματά μας.

Τα καταστήματα ATHENS CLUB επιθυμούν να διαβεβαιώσουν το καταναλωτικό τους κοινό ότι ήδη λαμβάνουν κάθε δυνατή προφύλαξη και τα αναγκαία κατά το δυνατό μέτρα για να αποφευχθεί στο μέλλον οποιοδήποτε τέτοιο περιστατικό, δεδομένου ότι μέσω των καταστημάτων μας διατίθενται αποκλειστικά και μόνο γνήσια προϊόντα.

Τα καταστήματα ATHENS CLUB είναι νόμιμες ανεξάρτητες επιχειρήσεις εισαγωγής και εμπορίας γνησίων και μόνο παιχνιδιών, την ποιότητα και γνησιότητα των οποίων εγγυώνται τα ίδια. Γι'αυτόν το λόγο υποστηρίζουν με θάρρος κάθε προσπάθεια με στόχο την εξάλειψη των πλαστών παιχνιδιών από την ελληνική αγορά.

**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

---

**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ**

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**

---

**USER**

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
**ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:**

..........................................................................................

..........................................................................................

..........................................................................................

..........................................................................................

**Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:**
**ΝΑΙ** ☐ **ΟΧΙ** ☐
**Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:**
**ΝΑΙ** ☐ **ΟΧΙ** ☐
**Αριθμός λέξεων:**

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 3000 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 300 ΔΡΧ.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:**..............................
**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:**..............................
**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..............................
**ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο** .........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:** ..............................
**ΠΟΛΗ:**..............................
**ΟΔΟΣ:**.............................. **ΑΡΙΘ.:**..............
**Τ.Κ.:**.............. **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ..............
**ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:** ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 9.000 δρχ. (για την Κύπρο 9.900 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:** ..............................
**ΠΟΛΗ:**.............. .......... **ΟΔΟΣ:**..............
**ΑΡΙΘ.:** .............. **Τ.Κ.:** .............. **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..............
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:** .............................. **ΗΛΙΚΙΑ:**..............
**ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:**..............................